LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

ANTEPRIME
SILENT HILL
FINAL FANTASY VIII

RECENSITI
B-MOVIE
FIFA '99
ACTUA SOCCER 3
TOMB RAIDER 3

ISSN 1126-3652
80012
9 771126 365007
DICEMBRE 1998 L.7.000
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO
GRUPPO FUTURA

CRASH BANDICOOT 3

NAUGHTY DOG COMPLETA LA TRILOGIA

TOCA TOURING

POTENZA ASSOLUTA

SUPER PLAYSTATION 90%
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE 9/10

MORE CARS

MORE TRACKS

MORE CRASHES

MORE ACTION

TOCA 2
TOURING CARS™

Volante Gamester

Codemasters

PlayStation

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Codemasters Software Company Limited. "CODEMASTERS" and "TOCA" are registered trademarks owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA and all associated logos are trademarks owned by Codemasters Limited. All Rights Reserved. Manufactured and distributed by Codemasters. "PlayStation" and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows and the Windows logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. The BTCC cars used in this game are the exact replica liveries of the 1998 British Touring Car Championship and are used under licence by Codemasters. All copyrights and/or registered trademarks are hereby acknowledged.

PERGIOCO®

BUON NATALE & FELICE 1999

PlayStation

PLAYSTATION Dual Shock	249.000

ACCESSORI PlayStation

Borsa,zaini,ecc....

CD CASE PLAYSTATION	29.900
CONSOLE BAG	39.900
GRAPHIC KIT	29.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

Cavi e connnettore

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	14.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB AV Atomic	19.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900
SPACE STATION SottoTV	59.900

Interfaccia monitor

JAM	199.000

Joypad

CONTROLLER SONY ORIG.	29.900
DUAL IMPACT NUGEN	42.900
DUAL SHOCK ANAL. SONY	49.900
JOYPAD ATOMIC COLOR	19.900
PLAYSTICK Kit Comandi Agg.	14.900
TWIN SHOCK ATOMIC COLOR	39.900

Controller a guanto

THE GLOVE	84.900

Joystick

MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900

Mouse

MOUSE MAD CATZ	39.900
MOUSE XTREME	39.900
MOUSE SONY	59.900

Pistole

G-CON 45 Pistola NAMCO	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
MASSAGER SEAT SHOCK AT.	139.900
PREDATOR 2 PEDALE VIBR	99.900
SCORPION GUN + Joypad	69.900

Schede di memoria

MEMORY CARD 1Mb ATOMIC	19.900
MEMORY CARD 1Mb NUGEN	19.900
MEMORY CARD 1Mb SONY	29.900
MEMORY CARD 1Mb XTREME	19.900
MEM. CARD 8Mb XTREME	39.900
MEM. CARD 24Mb XTREME	69.900
MEM. CARD ATOMIC COLORE	19.900

Vite infinite

ACTION REPLAY ATOMIC Ita	59.900

Volanti

MAD CATZ PSX 2	119.900
MAD CATZ PSX VIBRA	129.900
SHOCK DRIVE ATOMIC	109.900
THRUSTMASTER F. RACE PRO	159.900

GIOCHI PlayStation

- DA 39.900 A 59.900 Lire

ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALONE... Jack is Back	39.900
ASSAULT RIGS	49.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
COMMAND & CONQUER Plat.	49.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CROC Platinum	49.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARKLIGHT CONFLICT	39.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DOOM Platinum	54.900
DUKE NUKEM 3D Ing	49.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
GTA Grand Theft Auto Plat.	49.900
HERCULES Platinum	49.900
KILEAK THE BLOOD	39.900
LEMMINGS	59.900
MAGIC The Gathering	49.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MORTAL KOMBAT TRIL. Plat.	54.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Pl.	54.900
OVERBLOOD	39.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PORSCHE CHALLENGE Plat.	49.900
RAYMAN Platinum	49.900
RESIDENT EVIL Platinum	49.900
ROBOTRON X	49.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
STARBLADE ALPHA	39.900
STARWINDER	59.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
TIME CRISIS Platinum	49.900
TOCA TOURING RAC.CAR Pl.	59.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOPOLINO Platinum	49.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
V-RALLY	54.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCK '98	49.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	49.900
WORMS Platinum	49.900

- DA 69.900 A 79.900 Lire

BABY UNIVERSE	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLASTO	79.900
BOMBA:98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BUGRIDERS Race of Kings	79.900
CARNAGE HEART	69.900
CRITICAL DEPTH	79.900
DARK OMEN Warhammer 2	69.900
DIABLO	69.900
DISCWORLD 2	79.900
DUKE NUKEM 3D	79.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
FIGHTING FORCE	79.900
FLUID	79.900
GRID RUN	69.900
JERSEY DEVIL	79.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MIDNIGHT RUN	79.900
NBA LIVE 98 + JOYPAD	69.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
ONE	69.900
PET IN TV	79.900
POINT BLANK	79.900
RIOT	74.900
ROAD RAGE	79.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SPAWN	79.900
THE LAST REPORT	79.900
TOMB RAIDER 2	79.900
TOTAL NBA 98	69.900
WAR GODS	74.900
WILD ARMS	79.900
ZERO DIVIDE 2	79.900

- DA 84.900 Lire ....

ABE'S EXODUS	99.900
ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA POOL	99.900
ACTUA SOCCER 3	99.900
ACTUA TENNIS	99.900
ALL STAR TENNIS '99	99.900
ALUNDRA	94.900
APOCALIPSE	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT	99.900
ASTERIX	99.900
ASTEROID 3D	89.900
ATLANTIS	99.900
AZURE DREAMS	99.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTAGLIA NAVALE	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BRAHMA FORCE	84.900
BREATH OF FIRE 3	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGGY	99.900
BUST A GROOVE	99.900
C3 RACING	99.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COLONY WARS VENGEANCE	94.900
CONSTRUCTOR + Mem. Card	99.900
COOL BOARDERS 3	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT 3	89.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DUKE NUKEM Time to Kill	89.900
FIFA 99	99.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FORMULA 1 98	99.900
FUTURE COP	99.900
G.DARIUS	99.900
GHOST IN THE SHELL	94.900
GRAN TURISMO	99.900
HEART OF DARKNESS Ital.	99.900
INDY 500	99.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LIBERO GRANDE	99.900
MADDEN 99	99.900
MARK OWEN WORLD SOCC. 99	99.900
MEDIEVIL	99.900
MORTAL KOMBAT 4	99.900
MOTO RACER 2	99.900
MOTORHEAD	99.900
MUSIC	84.900
N20	99.900
NASCAR 99	99.900
NBA LIVE 99	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NFL BLITZ	99.900
NFL EXTREME	99.900
NHL 99	99.900
NINJA	99.900
O.D.T.	99.900
PLAYER MANAGER	99.900
POINT BLANK + G-CON 45	149.900
POWERBOAT RACING	89.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
PSYBADEK	94.900
R.TYPES	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RASCAL	99.900
REBOOT	99.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RETALIATION C&Conquer	99.900
ROAD RASH 3D	99.900
RUSHDOWN	94.900
SCARS	99.900
SENSIBLE SOCCER Club Ed.	99.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW GUNNER	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SMALL SOLDIERS	99.900
SPYRO THE DRAGON	94.900
STREET FIGHTER COLL.	99.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO 98	99.900
T'AI FU	84.900
TEKKEN 3	99.900
TENCHU	99.900
TEST DRIVE 4X4	99.900
TEST DRIVE 5	99.900
THE FIFTH ELEMENT	99.900
THEME HOSPITAL	99.900
TOCA TOURING 2	99.900
TOMB RAIDER 2 + MEM. CARD	99.900
TOMB RAIDER 3	99.900
TOMBI	94.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V 2000	84.900
V-BALL	89.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VICTORY BOXING 2	99.900
VIGILANTE 8	99.900
VIPER	84.900
VMX RACING	89.900
VS.	89.900
WARGAMES Defcon	99.900
WILD 9	99.900
WILD 9 + MAGLIETTA	109.900
X-MEN Vs STREET FIGHTER	99.900

Nintendo64

NINTENDO 64 Ita+GIOCO	249.000

ACCESSORI NIN64

Adattatori,cavi,ecc.

ADATTATORE PASSPORT	69.900
CAVO SCART STEREO A/V	29.900
EXTENSION CABLE NIN64	19.900
RF SET Cavo Antenna TV NIN64	49.900
RUMBLE PACK NIN64	19.900
RUMBLE PACK ORIGINALE	39.900
VIBRA-PACK+MEMORY CARD	59.900

Joypad

CONTROLLER ORIGINALE	49.900
MANTARAY N64	42.900
SHARP PAD PRO 64 TRASP	49.900
TRIDENT PAD	49.900
TRIDENT PRO PAD	64.900

Guanto di controllo

THE GLOVE N64	139.900

Schede di memoria

MEMORY CARD ORIGINALE	29.900

Volanti

MAD CATZ VOLANTE VIBRA	139.900
MAD CATZ VOLANTE Analog.	79.900
PER4MER ULTRA 64	119.900
VOLANTE ASCII UFFICIALE	119.900
VOLANTE RACE LEADER N64 2	159.900

VIDEOGIOCHI NINTENDO

1080° SNOWBOARDING	119.900
ALL STAR BASEBALL	99.900
BANJO & KAZOOIE	99.900
BIOFREAKS	134.900
BLAST CORPS	129.900
BOMBERMAN 64	119.900
BOMBERMAN HERO	119.900
BUST A MOVE 3	99.900
CHAMELEON TWIST	119.900
CHOPPER ATTACK	134.900
CLAYFIGHTER 63 1/3	89.900
CRUIS'N USA	119.900
DARK RIFT	119.900
DARK RIFT Amer.	99.900
DIDDY KONG RACING	119.900
DOOM 64	129.900
DOOM 64 Amer	149.900
DUAL HEROES	149.900
DUKE NUKEM 64	99.900
EXTREME G	99.900
EXTREME G 2	99.900
F1 POLE POSITION 64	144.900
F1 WORLD GRAND PRIX	109.900
FIGHTERS DESTINY	59.900
FIGHTING FORCE N64	99.900
FORSAKEN	99.900
G.A.S.P.	149.900
GOEMON MYSTICAL NINJA	169.900
GOLDEN EYE 007	119.900
GT 64	139.900
HEXEN	139.900
HEXEN Amer.	99.900
HUMAN GRAND PRIX Giap	119.900
IGGY'S RECKIN' BALLS	99.900
KILLER INSTINCT	129.900
KNIFE EDGE	134.900
LAMBORGHINI 64	129.900
LYLAT WARS	109.900
LYLAT WARS + Vibra-Pak	139.900
MACE The Dark Age	169.900
MACE The Dark Age Amer	149.900
MADDEN FOOTBALL 64	134.900
MARIO 64	99.900
MARIO KART 64	99.900
MICROMACHINES 64	99.900
MISSION IMPOSSIBLE Ing	119.900
MISSION IMPOSSIBLE Ita Par	129.900
MORTAL KOMBAT 4	134.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	134.900
MRC Multi Racing Champion.	79.900
NBA COURTSIDE (K.BRYANT)	119.900
NBA HANG TIME	99.900
NBA JAM 99	99.900
NBA PRO 98	159.900
NFL QUARTERBACK	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB 98	129.900
OFF ROAD CHALLENGE	134.900
PRO BASEBALL Giap+MEM.C.	69.900
QUAKE	129.900
SAN FRANCISCO RUSH	149.900
SILICON VALLEY	119.900
STAR WARS SHADOWS EMPIRE	144.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	169.900
SUPERSTAR SOCCER 98	119.900
TETRISPHERE	129.900
TOP GEAR OVERDRIVE	149.900
TROUBLE MAKERS GO GO Giap	99.900
TUROK 2	139.900
TUROK Dinosaur Hunter	99.900
TWISTED EDGE SNOWBOARD	119.900
WAVE RACE	99.900
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	159.900
WCW Vs. NWO WORLD TOUR	169.900
WORLD CUP 98	119.900
WWF WARZONE	99.900
YOSHI'S STORY	99.900
ZELDA 64	134.900

Tutti i prezzi comprendono IVA e possono variare.

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7,p.zza San Babila MM1 PERGIOCO MILANO via SAN PROSPERO 1,p.zza Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI,p.zza Lima MM1 PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109, Q.re Prati Metro Ottaviano
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A, angolo X Giornate PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 ,nel centro storico
PERGIOCO Point FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40 PERGIOCO Point VERONA via G. DELLA CASA 10, ang. piazza Simoni
PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5,angolo c.so Milano PERGIOCO Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D,all'Università
New PERGIOCO Point a ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28, quartiere Salario, a piazza Vescovio

www.pergioco.com

VENDITA TELEFONICA
PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02-29524256

PERGIOCO

Ozio & Playsta regalati un

PLAYSTATION PAL

4-4-2
ACE COMBAT 2
ACTUA GOLF
ACTUA GOLF 2
ACTUA GOLF 3
ACTUA ICE HOCKEY
ACTUA SOCCER 2
ADIDAS POWER SOCCER 2
AGENT ARMSTRONG
AIR RACE
ALUNDRA
ARK OF TIME
ARMORED CORE
ASSAULT
ATARI COLLECTION VOL 1
ATARI COLLECTION VOL 2
AUTO DESTRUCT
AZURE DREAMS
BABY UNIVERSE
BATMAN & ROBIN
BLAST RADIUS
BLASTO
BLOODY ROAR
BOMBA 98
BOMBERMAN WORLD
BRAHAMA FORCE
BROKEN HELIX
BUGGY
BURNING ROAD
BUSHIDO BLADE
BUST A GROOVE
BUST A GROVE COMBO
BUST A MOVE 3
C&C RETALIATION
CARDINAL SYN
CASPER
CASTLEVANIA
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS
CONSTRUCTOR + MEMORY CARD
COURIER CRISES
CRASH BANDICOOT 2
CRIME KILLER
CRITICAL DEPTH
CYBERIA
DARK LIGHT CONFLIGHT
DARK OMEN
DEAD OR ALIVE
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DISRUPTOR
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
DYNASTY WARRIORS
EXPLOSIVE RACING
FIGHTIN FORCE
FLUID
FORMULA 1 98
FRENZY
FUTURE COP L.A.P.D
G-DARIUS
GEX 3D
GHOST IN THE SHELL
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
INDY 500
ISS PRO 98
ISS SOCCER DELUXE
IZOGOOD
JET RIDER 2
JURASSIC PARK LOST WORLD
KING'S FIELD
KLONOA
KRAZY IVAN
KULA WORLD
KURUSHI
LAST REPORT
LUCKY LUKE
M.I.B
MADDEN 98
MADDEN 99
MARVEL SUPER HEROES
MAXIMUM FORCE
MDK
MEDIEVIL
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER
MOTO RACER 2
MOTOR HEAD
MR.DOMINO
NASCAR 98
NASCAR 99
NBA FASTBREAK 98
NBA LIVE 98
NEED FOR SPEED 3
NEWMAN HAAS RACING
NHL 98
NHL 99
NHL POWERPLAY 98
NINJA SH.OF DARKNESS
O.D.T
ONE
PANDEMONYUM 2
PARAPPA THE RAPPER
PENNY RACERS
PET IN TV
PGA TOUR 98
PITFALL 3D
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM ACTUA SOCCER
PLAT. ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM AIR COMBAT
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT 2
PLATINUM CROC
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DOOM
PLATINUM DUKE NUKE'M
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FADE TO BLACK
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM FORSAKEN
PLATINUM G.T.A.
PLATINUM LOADED
PLATINUM MICROMACHINES V3
PLATINUM MK TRILOGY
PLATINUM NEED FOR SPEED
PLATINUM ODDWORL :ABE'S ODISSEY
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM ROAD RASH
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM THUNDERHAWK 2
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOSHINDEN
PLATINUM V-RALLY
PLATINUM WIPE OUT
PLATINUM WIPE OUT 2097
PLAYER MANAGER 98 BULK
POINT BLANK
POINT BLANK + G.CON
POWERBOAT RACING
POY POY
RAGE RACER
RAPID RACER
RASCAL
RAYSTORM
REBOOT
RED ALERT
RESIDENT EVIL 2
RIOT
ROAD RASH 3D
ROBOTRON X
ROSCO MC QUEEN
S.C.A.R.S.
SAMPRAS EXTREME TENNIS
SENTINEL RETURNS
SHADOW GUNNER
SHADOW MASTER
SKULL MONKEYS
SNOW BREAK EXTREME
SNOW RACER
SPAWN
SPEEDSTER
SPICE WORLD
SPOT GOES TO HOLLIWOOD
SPYRO THE DRAGON
STARWINDER
STEEL HARBINGER
STEEL REIGN
STREET FIGHTER EX PLUS
SYNDICATE WARS
TEKKEN 3
TENCHU
TENKA
TEST DRIVE 4
TETRIS PLUS
TIME CRISES
TOBAL N°1
TOMB RAIDER 2
TOMBI
TOMMY MAKKINEN RALLY
TOSHINDEN 2
TOSHINDEN 3
TOTAL DRIVIN
TRANSPORT TYCOON
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WARS
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIGILANTE 8
VR. POOL
VS.
WARGAMES
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 SP. EDITION
WILLIAMS ARCADE
WORLD LEAGUE BASKETBALL
WWF WARZONE
X2
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
Z
ZERO DIVIDE 2

NINTENDO 64

1080 SNOWBOARDING
AIR BOARDER
ALL STAR BASEBALL
BANJO KAZOOJE
BIOFREAKS
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUST A MOVE 2
CLAYFIGHTER 63 1/3
CRUISIN USA
CRUISIN WORLD
DIDDI KONG RACING
F1 GRAN PRIX 98
F1 POLE POSTION
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER DESTINY
FORSAKEN 64
GOEMAN MISTICAL NINJA
GOLDEN EYE 007
IGGY'S RECKIN BALLS
ISS PRO 64
ISS PRO 98
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WARS
LYLAT WARS + RUMBLE
MADDEN 64
MARIO 64
MARIO KART 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE (ITA)
MISSION IMPOSSIBLE (ITA) + RUMBLE PACK
MORTAL KOMBAT 4
MRC
NBA COURTSIDE
NBA HANG TIME
NBA PRO 98
NFL QUARTERBACK CLUB
NHL BREAKAWAY
OFF ROAD CHALLENGE
OLYMPIC HOCKEY
PILOTWING 64
QUAKE 64
TOP GEAR RALLY
TUROK
VR CHESS
WAIALAE COUNTRY GOLF
WAVE RACE 64
WAYNE GRETZKY HOCKEY
WETRIX
WILD CHOPPER
WWF WARZONE
YOSHI'S STORY

GAME BOY

INDIANA JONES
JUNGLE BOOK
BATMAN FOREVER
PINBALL DELUXE
HOKUTO NO KEN
KILLER INSTINCT
WARIOLAND 2
SUPER MARIO LAND
SUPER MARIO LAND 2
WARIOLAND
DONKEY KONG LAND
MICKEY MOUSE
DONKEY KONG LAND 2
ANIMANIACS
DONKEY KONG LAND 3
Mr.NUTZ
LION KING
TETRIS
MOLEMANIA
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
DR.MARIO
BRAIN DRAIN
ALLEWAY
F1 RACE
V-RALLY
ROAD RASH
FINAL FANTASY ADVENTURE
ISS PRO
FIFA 97
FIFA WORLD CUP 98

GAME BOY A COLORI

TETRIS COLOR
CONQUER'S FACTOR
HARVEST MOON
QUEST FOR CHAMELOT
GAME WATCH
POCKET BOMBERMAN

PLAYSTATION NTSC : USA & JAP

BLACK BASS (us)
BUSHIDO BLADE 2 (us)
COOL BORDERS 3 (us)
CRASH BANDICOOT 3 (us)
GAME OF LIFE (us)
METAL GEAR SOLID (us)
PARASITE EVE (us)
RALLY CROSS 2 (us)
RIVAL SCHOOL (us)
ROGUE TRIP (us)
RUNNING WILD (us)
SMALL SOLDIER(us)
TALES OF DESTINY (us)
XENOGEARS (us)
X-GAMES PRO BORDERS (us)
BEAT MANIA (jap)
BLUE :LEGEND OF WATER(jap)
CAPCOM VOL 2 (jap)
CAPCOM VOL 3 (jap)
DENSHA DE GO (jap)
DOUBLE CAST (jap)
GLAWEN ISLAN (jap)
KAGERO (jap)

ACCESSORI NINTENDO 64

EXTENSION CABLE (prolunga per joypad)
JOYPAD COLORATI INTERACT
JOYPAD ORIGINALE N64 COLOR
JOYPAD SHARK TRASPARENTE
JOYPAD SUPERPAD EXTREME BLACK
MEMORY 1Mb COLORATA EXTREME (memory card 4 in 1)
MEMORY CARD 32 SLOT CON DISPLAY DIGITALE (memory 8 in 1)
PASSPORT UNIVERSALE (adattatore con action replay)
RF OUT (cavo antenna)
RUMBLE PACK
RUMBLE PACK + MEMORY
VOLANTE MADCATZ VIBANTE

ion...
Gran Natale !!!

Main Street - MO

Dreamcast™

FINALMENTE DISPONIBILE DREAMCAST INCLUSO MODEM

GODZILLA
PEN PEN
VIRTUA FIGHTER 3
SEGA RALLY 2
JULY
BLUE STINGER
GEIST FORCE
SONIC ADVENTURE
HUMAN FINAL BOUT
SHINKY WORLD
EVOLUTION
SEVENTH CROSS
MONACO GRAND PRIX

ACCESSORI DREAMCAST
VISUAL MEMORY
CONTROLLER
RACING CONTROLLER
ARCADE STICK
TASTIERA
RGB CABLE

GAME START CASH & CARRY

DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 10.00 ALLE 19.30

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TELEFONA PER RICHIEDERE IL LISTINO RIVENDITORI

VIA BONACINI 83/A, MODENA
FAX 059/375274 / 270210
TEL. 059/379187

Modena, "Game Start"
via Bonacini, 59/61 tel. 059/370967, chiuso lunedì mattina

Modena, "Game Start"
via della Pace, 104/106 angolo via Guarini tel. 059/359336 chiuso martedì mattina

Reggio Emilia "Game Start"
via De Gasperi, 31/c c/o centro commerciale 2000 tel. 0522/334151

Bologna "Game Start" via Piave 37/a/b tel 051/6152943 chiuso lunedì mattina

Ferrara "Console Planet" P.le dei giochi 45/47 tel 0532/771315

Ravenna "Konsolle" via di Roma 184 tel. 0544/36040

Viterbo "Extraball" via Baracca,13 tel. 0761/226830

Cesena "Hangar" v.le Marconi 355 tel. 0547/645345

Carpi (MO) "Indipence Game" V.le Trento Trieste, 57/a tel.059/641395

Formigine (MO) "Engine" via Picelli c/o centro commerciale 2000 059/556440

Funo di Argelato (BO) "Strabilia" via Galliera 60/2 tel 051/6647688

Adria (RO) "The Box" C.so Vitt. Emanuele, 195 (vicino cinema Politeama) tel. 0426/21584

Novi Ligure (AL) "Game Generation" via Cavallotti, 106 tel. 0143/314077

100% SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Diego Cortese
Marco "Puck" Del Bianco
Erik "Shrapnel" Pede
Fabio "Shogun" Ravetto
Marco "End" Ravetto
Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
UFFICIO TRAFFICO
Romina Caizzone

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Sommario

Crash Bandicoot 3 62

Puntuale come un orologiaio svizzero, giusto in tempo per la grande bagarre natalizia, ecco l'ennesimo episodio della saga animalesca più amata dagli utenti PlayStation...

"Naughty Dog conclude nel migliore dei modi la trilogia di *Crash Bandicoot*, confezionando per il periodo natalizio uno dei migliori *platform game* per PlayStation". Potrebbe bastare questa frase dalla recensione di *Warped* a sintetizzare efficacemente il nostro pensiero sul titolo Sony. Un titolo divertente, ben realizzato e giocabile: probabilmente non un capolavoro assoluto della storia dei videogiochi, ma di questi tempi è meglio non fare troppo gli schizzinosi...

Tomb Raider 3 66

Adventures of Lara Croft

Potete amarla alla follia, collezionare immagini in *CG* che la ritraggono in pose oscene, adorare i suoi giochi e sbavare in attesa del suo film. Oppure (come la maggioranza della redazione di SPC) detestarla ardentemente, additarla come simbolo del decadimento videoludico attuale, odiare la trilogia di *Tomb Raider* e apprezzare solo, per ovvi motivi, la sua controparte reale (sia essa Liz Hurley, Rhona Mitra o Nell McAndrew). Qualunque sia la vostra scelta, Lara Croft è tornata, per la gioia o, appunto, la disperazione di milioni di videogiocatori...

Silent Hill 38

Mamma, ho paura...

E' forse in arrivo un titolo in grado di aggiudicarsi la palma di miglior avventura *horror* per PlayStation (finora detenuta da *Resident Evil 2*)? Per tentare di rispondere a questa domanda SPC ha intervistato in esclusiva Keiichiro Toyama e Takayashi Sato, rispettivamente direttore del progetto e *CG designer* di *SIlent Hill*, il gioco su cui Konami sembra aver puntato le proprie carte dopo l'uscita di *Metal Gear Solid*.

IMPORTANTISSIMO!

Attenzione, attenzione! Segnaliamo la temporanea sospensione della *hot-line* telefonica per problemi tecnici indipendenti dalla nostra volontà (il responsabile del servizio è sempre latitante... se ti prendiamo...). L'*hot-line* verrà ripristinata il più presto possibile: nel frattempo, risparmiate tempo e denaro ed evitate di chiamare il solito numero di telefono... Grazie.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 8 *SI PARLA ANCORA UNA VOLTA DI PIRATERIA...*

FAQ: 16 *LE DOMANDE CHIESTE PIÙ FREQUENTEMENTE.*

PLAYWORLD: 18 *PLAYSTATION 2000, ACE COMBAT 3, GRANTURISMO 2 E MOLTO ALTRO.*

BIG IN JAPAN: 30 *TUTTE LE NOVITÀ DAL PAESE DEL SOL LEVANTE.*

AMERICA'S MOST WANTED: 46 *MA CHE PORCATE INGOLLANO AL DI LÀ DELL'OCEANO?*

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS: 48 *ANCORA UNA VOLTA 100% DREAMCAST. E' L'ULTIMO MESE, PROMESSO!*

RETRO-GAMING: 126 *RITORNO ALLE RADICI.*

PRIMO PIEDE: 130 *IL MERCATINO DI SPC.*

SUPERTRIX: 132 *COME PROMESSO, LA SECONDA PARTE DELLA GUIDA AL MITICO TEKKEN 3.*

PREVIEW:

FINAL FANTASY VIII 34
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 24
MONSTER FARM 2 42
SHAO LIN 26
SILENT HILL 38

REVIEW:

ACTUA GOLF 3 92
ACTUA SOCCER 3 100
APOCALYPSE 61
ASTEROIDS 114
B-MOVIE 112
C3 RACING 84
CAESARS PALACE II 108
CAPCOM GENERATION VOL. 3 118
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 62
FIFA 99 98
FORMULA 1 '98 80
GRAND THEFT AUTO (PLATINUM) 122
LEGEND 72
MICHAEL OWEN'S W.L. SOCCER 102
MOTO RACER 2 90
NASCAR '99 88
NFL BLITZ 94
RUSHDOWN 78
SMALL SOLDIERS 70
STREAK 76
STRIKERS 1945 II 110
TEST DRIVE OFF ROAD 2 86
TOMB RAIDER 3 66
V2000 116
VICTORY BOXING 2 104
V-RALLY (PLATINUM) 120
X-GAMES PRO BOARDER 96

Editoriale

Buon Natale...

"E' Natale, son tutti più buoni, si scambian balocchi e ricevono doni". Colti da un'improvvisa quanto preoccupante voglia di tenerezza, vorremmo fare le nostre più sentite scuse a tutti coloro che, in qualche modo, si sono sentiti offesi, criticati, maltrattati da SPC. Scusateci.

Scusaci pirata se abbiamo criticato il tuo operato. Comprendiamo le tue esigenze e ti mandiamo tanti bacetti affettuosi. Tu fai solo il tuo lavoro, rubi per mangiare, rubi per vivere. Noi non ti biasimiamo. L'industria ti dà la caccia, la legge ti costringe ad operare nell'anonimato e tu, solo nella tua stanzetta buia, masterizzi alacremente per venire in contro alle esigenze di coloro che non possono permettersi certe spese. Sei il Robin Hood dei poveri utenti Sony, di coloro che vedono la *line-up* PlayStation come una scatola di cioccolatini tutti irresistibilmente attraenti.

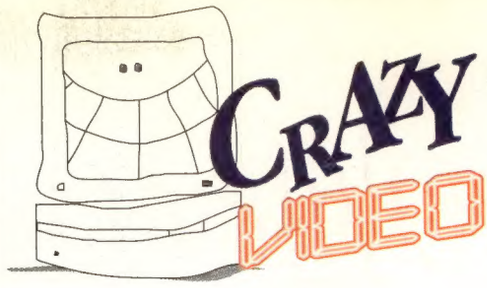
Scusaci acquirente di *software* contraffatto se abbiamo aborrito il tuo modo di fare la spesa, se t'abbiamo accusato d'ignominia, additato come un appestato, strillato nelle orecchie che SBAGLI! In fondo sei solo un bambino che grida "mamma lo voglio, mamma lo voglio". Sei vittima dell'euforia consumistica trasmessa dai media, un mondo dove finire la scorta di cioccolatini può mettere in crisi un matrimonio, una caramella cambiare il gusto della tua vita e dove Internet è solo un covo di pedofili. Anche a te indirizziamo tanti bacini affettuosi e pure una carezza extra perché sei vittima di un sistema deviato, malsano e corrotto da striscianti giochi di potere. Vivi in un mondo dove megacorporazioni avide investono 1.000 lire nello sviluppo di un gioco per poi rivenderlo a cento volte tanto. Cattivi loro e bravo tu che con zelo encomiabile e spirito d'abnegazione, combatti la tua battaglia contro chi fa i giochini, te li sventola davanti agli occhi attraverso le pagne dei giornali e ha poi l'ardire di chiedere 100.000 lire in cambio. Inaccettabile. Videogiocare è un diritto, non un costoso passatempo!

Scusaci *software house* se malgrado la tua buona volontà e disponibilità ad inviarci puntualmente preziose ed esaustive informazioni e gustose versioni *beta* dei tuoi giochi futuri, vanifichiamo il duro lavoro dei tuoi ben allenati PR, criticando talvolta aspramente il lavori dei tuoi sviluppatori. Viviamo in un paese dove la libertà d'informazione e d'opinione è costituzionalmente garantita pertanto, nostro malgrado, dobbiamo fare il nostro lavoro, assolvere ai nostri obblighi verso i lettori; non possiamo ridurre il momento critico ad una semplice formalità da espletare a prescindere dalla qualità del prodotto. Cerca di capire noi e come funziona il mercato. Uno, tanti, milioni di pareri negativi non schioderanno mai ***FIFA 99*** dalle vette delle classifiche di vendita delle prossime settimane. Non temere. E uno, tanti, milioni di pareri positivi non sembrano sufficienti a far entrare ***Einhander*** in Europa. Temiamo. Raramente pubblico e critica sono concordi e, a quanto pare, tu tieni più al pubblico (che compra) che non alla critica (che giudica e non sgancia una lira). Scusaci se in qualche modo sembriamo volerti ostacolare, esserti nemici, ma il potere di persuasione da noi esercitato sui lettori è meno determinante di quanto pensi. Coloro che sulla base di ciò che apprendono da SPC ed altre testate specializzate, elaborano la propria lista della spesa, costituiscono forse il 3% dei consumatori totali. Il 27% si affida unicamente al potere persuasivo della copertina del CD, ai consigli del rivenditore o a quelli di un amico. Il restante 70% taglia la testa al toro, evita di interferire sul livello di qualità media del venduto servendosi al mercato pirata.

Questo è quanto. Liberati il cuore e la coscienza dal pesante fardello, il processo di catarsi può definirsi concluso. Trasparenti e leggeri voliamo verso l'anno millenovecentonovantanove con la mente sgombra dai rimorsi, felici di ricominciare. Un altro anno, insieme... con la certezza che nulla sarà cambiato.

Ancora buon Natale.

LA REDAZIONE



•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694

Ora siamo anche
su internet!
www.magnos.it/crazyvideo/index.htm
NUOVA POSTAZIONE X NAVIGARE SU INTERNET

DREAMCAST disponibile

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali
e video giapponesi

vendita computer
e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI
PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION
+ Dual shock
+Pad
+ Memory
L. 269.000

DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

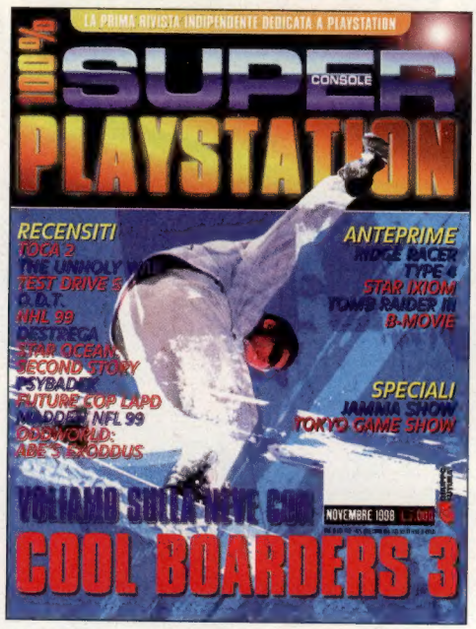
SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

UN ATTIMO D'ATTENZIONE, PER CORTESIA: ***SPC CERCA RECENSORI PER AMPLIARE IL PROPRIO ORGANICO: I REQUISITI SONO OVVI, QUINDI NON LI ELENCHEREMO NEMMENO... SAREBBE GRADITO ANCHE UN GRAFICO, MA SOLO SE RESIDENTE IN ZONA MILANO. GLI INTERESSATI POSSONO MANDARE UNA E-MAIL A: supercensole@futura-gc.com GRAZIE.***

Ciao Marcello,
ti scrivo perché non ne posso davvero più di leggere di pirateria sulle riviste di videogiochi, soprattutto nei toni in cui se n'è parlato ultimamente su *SPC*. E' veramente triste vedere le due fazioni schierate, quella dei lettori idioti che devastano consapevolmente un mercato a loro caro (in tutti i sensi) e quella degli operatori del settore, i recensori bacchettoni che rimproverano i cattivi bambini viziati che vogliono tutto, subito ed al minor prezzo possibile. E' dai tempi del Vic 20 che va avanti questa storia, saranno vent'anni ormai. Basta, vi prego.
Purtroppo però devo unirmi al coro delle voci che blaterano di questo problema, dato che anche io ho una mia opinione, ovviamente credo che sia la migliore in giro e vorrei dirtela.
La pirateria esisterà SEMPRE, dovunque esisterà un'opera dell'ingegno (sia essa libro, disco, film, videogioco, simstim, ecc.). Bisogna solo trovare il modo più intelligente di conviverci. Innanzitutto bisogna che la gente si metta in testa che non si può avere tutto, bisogna rinunciare a qualche cosa. Raga, i videogiochi costano, e tanto, non li potete avere tutti. Tra l'altro, dove diavolo lo trovate il tempo per giocarli e finirli? Capisco che la Sony abbia puntato tutto sulla superficialità con cui la massa digerisce tutti i tipi di prodotto, però oggi un *videogame* non è più una sbarretta che si muove su uno sfondo nero senza scopo, ci sono trame, intrecci, sistemi di gioco complessi, ore e ore di gioco da fare. Secondo me la maggior parte della gente compra un gioco pirata solo per vedere la presentazione o mostrarla agli amici.
Cominciate a vivere l'esperienza videoludica con minor superficialità, e vedrete che non avrete più molto tempo per giocare a tutto quello che vedete sulle riviste.
Ovviamente questo non vuol dire che dovete andare al supermercato con un Chocobo dorato (se avete la fortuna di trovarlo) perché vi sentite come Cloud Strife. Fatto salvo questo discorso, vorrei esprimere il mio parere sull'effettiva qualità dei giochi per PlayStation. Beh, non tutti meritano di essere acquistati ***[diciamo pure pochi]***. Diciamo che secondo me ce ne sono pochissimi che lo meritan ***[ecco, appunto]***. E la stragrande maggioranza di titoli mediocri? Perché dovrei spendere per ***Tommy Makinen Rally*** lo stesso prezzo di un ***Gran Turismo***? Perché dovrei spendere per ***SaGa Frontier*** lo stesso prezzo di ***FFVII***? Quelli sono i giochi che mi prendo pirata, perché per quelli le *software house* non hanno fatto molti investimenti o li hanno fatti in maniera sbagliata. Io detesto essere preso per il c**o da un'industria fatta di esperti di *marketing* che si illudono di conoscere le mie esigenze. In questo modo, se un gioco è di effettiva qualità e mi interessa allora non ho nessun problema a sborsare il fatidico centone. Se invece è di effettiva qualità e non mi interessa non ho nessun problema a lasciarlo sullo scaffale (per esempio ***Final Fantasy Tactics***, devo riconoscere che è un ottimo gioco, ma a me la dinamica a turni fa cagare, quindi è un gioco che non prenderei neanche pirata, dato che non mi interessa). Quando, al contrario, i difetti del gioco mi indispongono, ma comunque il gioco mi interessa, non ho nessun problema a giocarci pirata. In ogni caso, non ho nessun problema. Le *software house* devono capire che non possono tentare di farci giocare a tutte le schifezze che mettono sul mercato, e questo mi sembra un ottimo modo per raggiungere tale scopo. Voi recensori non potete difendere a spada tratta la purezza del *software* originale, e voi consumatori dovete rendervi conto che tramite le vostre scelte potete pilotare, arricchire o distruggere il mercato. Le ricerche di mercato (di cui fanno parte a) i dati di vendita e b) i cartoncini all'interno dei libretti di istruzione dei vg) servono proprio a dare ai consumatori quello che vogliono. Sfruttiamo questa nostra possibilità, è l'unica che abbiamo per non rimanere passivi di fronte alla moltitudine di proposte (indecenti?) con cui questa industria ogni mese ci solletica. Perché chi compra SOLO *software* pirata rimane passivo di fronte all'offerta, esattamente come chi compra TUTTI i videogiochi che escono. Questa è la mia opinione, e spero che sia l'ultima parola sulla pirateria (speranza vana).
Simone "Grey Fox" Cicconi Hulsbeck
Crspada@tin.it
PS: noticina polemica piccola piccola come un macigno: con MBF la posta non era mai caduta così in basso. La polemica su ***Bomba '98*** ha raggiunto vette di squallore esorbitanti, e lo stesso sta facendo quella sulla pirateria. Mi chiedo se nell'immediato futuro pubblicherai lettere sulla diatriba Dreamcast-PlayStation 2, eh Morfeus? ***[Scherzi? Vi dedicherò uno speciale di quattordici pagine sul prossimo numero di SPC. Just kiddin'...]***

> "non ne posso davvero più di **leggere di pirateria** sulle riviste di **videogiochi**"
>
> Grey Fox

ESSEPICÌ DIFENDE A SPADA TRATTA LA PUREZZA DEL SOFTWARE ORIGINALE? IL DIBATTITO SULLA PIRATERIA CONTINUA... (VEDI LETTERE DI GREY FOX E ANDREA74)



Stimolato dalla recente riesplosione della diatriba pirata puzzi/pirata profumi, ho avuto la bella pensata di comunicare la mia fallibile opinione. Per quanto riguarda il pirata in senso tecnico, il venditore di programmi copiati, il discorso è molto semplice. Trattasi di autentico parassita sociale che trae illegale profitto dal lavoro di altri. Opera senza alcun impulso creativo, la sua attività è limitata alla ripetitiva, meccanica, alienata masterizzazione. Detestabile quanto uno scippatore di vecchiette.
Riguardo l'acquirente occorre una premessa di fondo, una valutazione dell'attitudine soggettiva al videogiocare. Se tale attività è vissuta come complementare alle altre (letture, rapporti sociali, ascolti), si compreranno quei cinque o sei titoli fondamentali ogni anno, per una spesa, approssimata per eccesso, di 50.000lire al mese. Posso tollerare che chi non possa disporre di tale somma si rivolga al "mercato nero", ma la mia impressione è che ci sia una moltitudine di acquirenti che spenda più di questa somma per accaparrarsi kili di *soft* mediocre piratato. Sono a mio parere dei videogiocatori di derivazione televisiva, impegnati in una sorta di *zapping* ludico, incapaci di una scelta competente circa i titoli da acquistare. Mi prendo una altro poco di spazio per contestare la "massima della cassetta musicale" puntualmente riproposta dai più spudorati dei pirati:
- nessuno ha mai chiesto dei soldi per registrare i propri CD all'amico di turno.
- il mercato musicale è infinitamente più vasto di quello videoludico e i CD potenzialmente imperdibili per gli appassionati sono veramente tanti (dalle frontiere dell'elettronica all'avanguardia acustica, dal blues delle radici al ritorno del rock'n'roll più sudicio, senza dimenticare lo sterminato parco incisioni della musica sinfonica); personalmente riesco ad acquistare 3 o 4 CD al mese, circa 1/3 di quelli che vorrei effettivamente almeno ascoltare, ma

non per questo mi metto a spacciare registrazioni di Tricky o Tom Waits!
- l'ascolto musicale può essere esteso senza andare ad intaccare altre attività (si ascolta musica mentre si guida, si cammina, si mangia, si naviga, si fa l'amore, ecc.) mentre l'utilizzo dei videogiochi implica il dedicarsi esclusivamente ad essi.
Per concludere:
- i videogiochi costano troppo.
- Bill Gates fa skifo *[Bill Gates non esiste, non è umano, è solo un bug di Windows 3.11/95/98/CE]*
- la Sony è una multinazionale detestabile come tante altre.
- nessuna delle precedenti affermazioni può in alcun modo giustificare l'operato dei pirati.
Sentenza: pirata, puzzi.
Ciaociao e grazie per lo spazio eventualmente concessomi.
Andrea74
milhousee@tin.it

"Sentenza: **pirata, puzzi**"

Andrea74

Due missive intelligenti chiudono in maniera intelligente (o forse deviano su un binario di maggiore costruttività) il dibattito "pirateria si - pirateria no". Da un lato Simone sottolinea le potenzialità del fenomeno come mezzo di interferenza del consumatore sulla qualità dell'offerta videoludica ("chi compra solo software *pirata rimane passivo di fronte all'offerta"). Giustissimo. Dall'altro Andrea vede nel sistematico accumulo di* software *contraffatto, avulso da qualsiasi procedimento di cernita, l'incapacità di alcuni (anzi, di molti) di operare scelte competenti (etichettandoli come "videogiocatori di derivazione televisiva, impegnati in una sorta di* zapping *ludico"). Sacrosanto.* SPC *è d'accordo con entrambi, ma, per chiarirci, non difende a spada tratta la "purezza del* software *originale" (come sostiene Simone), bensì lamenta l'impudicizia con cui i sostenitori della pirateria giustificano il loro comportamento. Del resto,* SPC *s'è sempre interrogata sulle reali problematiche che il consumatore affronterebbe nella scelta del* software *d'acquistare. Laddove le riviste del settore (tradizionali oppure* on-line*) espongono tempestivamente le rispettive analisi critiche e sempre più dettaglianti concedono ai loro clienti il beneficio del dubbio permettendogli di "dare un'occhiata" prima dell'acquisto, rivolgersi al mercato nero appare inutile e controproducente (fossi in voi leggerei un po' di più e pretenderei una maggiore cordialità dal vostro dettagliante; risparmiereste il denaro sufficiente ad acquistare un buon videogioco originale al mese, invece di due mediocri e contraffatti a settimana). La diffusione del media videoludico ha raggiunto livelli di penetrazione impressionanti e con essa il mercato pirata è cresciuto in maniera esponenziale. I due fenomeni sono strettamente correlati ed uno implica e alimenta l'altro, generando un circolo vizioso massificante da cui solo un videogiocatore coscienzioso, intelligente ed esigente (diciamo pure "appassionato") può tirarsene fuori. Come? Be', la domanda è retorica...*

Maggio 1979. Faccio la mia personale conoscenza con il mondo videoludico inserendo monetine da 100 in un cassone *arcade* all'esterno di un bar.
Maggio 1998. Acquisto la mia copia di *Gran Turismo* con un bigliettone da 100.
Diciannove anni di passione per i videogiochi. In mezzo, un'infinità di ore passate a giocare davanti ad un televisore e a leggere riviste con pagine della posta ridondanti di asettiche e cicliche dispute sulla prevalenza suprema di un sistema su un altro. Sempre gli stessi stati d'animo suscitati in me da un gioco (in sequenza: esaltazione per l'acquisto, fre-

ONLINE

Ciao Morpheus, ti scrivo per comunicarti la nascita di una nuova e-*Zine*, *Playuniverse* che puoi trovare all'indirizzo http://www.geocities.com/Area51/Realm/2071/ Saresti così gentile da darne notizia sulle pagine di **Super Console**? Grazie,
JAZZ
deejayjazz@yahoo.com

Non c'è problema.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO CONTINUATO DALLE 9.30 ALLE 19.30

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

OFFERTISSIMA!!! - PLAYSTATION CON GIOCO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

ABE'S EXODUS	E	TEL.
ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA TENNIS 2	E	88000
ALUNDRA	E	88000
APOCALYPSE	E	TEL.
BATMAN E ROBIN	E	89000
BLASTO	E	72000
BLOODY ROAR	E	84000
BOMBERMAN WORLD	E	78000
BREATH OF FIRE 3	E	TEL.
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	84000
BUST-A-GROVE	E	82000
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
CAESAR'S PALACE	E	92000
CIRCUIT BREAKERS	E	88000
COLIN MCRAE RALLY	E	89000
COLONY WARS	E	78000
COMMAND 2C RED ALERT	E	84000
CONSTRUCTOR	E	TEL.
COOL BOARDER 3	E	83000
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
CRIME KILLER	E	78000
CRITICAL DEPTH	E	78000
DEAD OR ALIVE	E	84000
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DISRUPTOR	E	68000
DUKE NUKEM 3D	E	74000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	E	TEL.
FADE TO BLACK	E	48000
FIFA 99	E	TEL.
FIFTH ELEMENT	E	89000
FLUID	E	72000
FORSAKEN	E	78000
FROGGER	E	78000
GRAN TURISMO	E	88000

HAI VISTO CHE PREZZI !!!
FORMULA 1 '98 L. 84.000
CRASH BANDICOOT 3 L. 83.000
SPYRO THE DRAGON L. 82.000
TEKKEN 3 L. 86.000
PLAYSTATION UNIVERSALE
PREZZI STRACCIATI SU TUTTI I TITOLI
TELEFONARE

HEART OF DARKNESS	E	92000
HERCULES	E	48000
INT. SOCCER PRO	E	49000
INT. S.S. SOCCER PRO 98	E	89000
KURUSHI I	E	68000
JUDGE DREDD	E	88000
LIBERO GRANDE	E	84000
MADDEN NFL 98	E	78000
MADDEN NFL 99	E	92000
MASTER OF TERAS KASI	E	84000
MDK	E	78000
MEDIEVIL	E	89000
METAL GEAR SOLDIER	U	TEL.
MORTAL KOMBAT 4	E	88000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
MOTORACER 2	E	88000
MOTOR HEAD	E	78000
NAMCO MUSEUM 4-5	E	68000
NASCAR 99	E	TEL.
NBA LIVE 99	E	92000
NHL 98	E	68000
NHL 99	E	92000
NINJA	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	78000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	58000
OVER BOARD	E	78000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	84000
POINT BLANK	E	76000
POINT BLANK + PISTOLA	E	142000
PREMIER MANAGER 98	E	84000
RASCAL	E	74000
RESIDENT EVIL 1	E	49000
RESIDENT EVIL 2	E	TEL.
ROAD RASH 3D	E	84000
SOUL BLADE	E	49000
SPIDER	E	68000
STREET FIGHTER COLL.	E	84000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	78000
TEKKEN 2	E	48000

NOVITÀ SEGA DREAMCAST
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
PREZZI PER CORRISPONDENZA
NOVITÀ GAME BOY A COLORI
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

TENCHU	E	TEL.
TEST DRIVE 4X4	E	89000
TEST DRIVE 5	E	92000
TIME CRISIS	E	78000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	142000
TOCA TOURING CAR	E	49000
TOCA TOURING CAR 2		TEL.
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	86000
TOMB RAIDER 3	E	TEL.
TOMMY MAKINEN RALLY	E	82000
TOPOLINO ADVENTURES	E	48000
TOTAL DRIVING	E	78000
TOTAL NBA 98	E	78000
TOSHINDEN 3	E	78000
V - BALL (V - VOLLEY)	E	84000
VICTORY BOXING 2	E	TEL.
VR SPORTS BASEBALL 99	E	88000
WARGAMES		TEL.
WILD 9	E	84000
WILD ARMS	E	78000
WORLD CUP 98	E	64000
WWF WARZONE	E	89000
TITOLI PLATINUM	E	TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

PISTOLE PER PSX - SATURN
JUDGE DREDD SUPER
TURBO GUN - LUNAR GUN

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.52000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.58000 - CONTROLLER DA L.14000
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE
E-mail: flashgames@iol.it

MEGLIO LASCIAR PERDERE IL RETROGAMING E RICORDARE CLASSICI DEL PASSATO QUALI XEVIOUS (QUI A FIANCO) COME CAPOLAVORI ASSOLUTI O RIGIOCARLI IGNORANDONE GLI OVVI LIMITI TECNICI? (VEDI LETTERA DI ALESSANDRO APREDA)

nesia nel portarlo avanti, incazzature al quadrato per gli inevitabili momenti di stallo, soddisfazione nel completarlo stemperata dalla triste consapevolezza che il divertimento è finito), il "*sense of wonder*" che tanto si cerca nel *retrogaming* mi trascina ancora. Se una volta mi esaltavo per l'uscita di ***Golden Axe*** (l'originale *coin-op* è uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi) per C64 (peccato poi che gli ultimi livelli fossero misteriosamente assenti e che i nemici fossero tutti uguali...), oggi attendo fiducioso il Dreamcast, la PlayStation 2 e così via. Non è cambiato proprio nulla, allora? Beh, incrementi anagrafici a parte, c'è oggettivamente qualcosa di nuovo. Mi riferisco alla diffusione capillare che il divertimento elettronico ha avuto in fasce di popolazione prima virtualmente inaccessibili. Merito di PlayStation? Senz'altro. Se poi per effetto di precise strategie di mercato della Sony (quali l'accesso a canali di *marketing* preclusi ai padroni del precedente duopolio), delle grandi sponsorizzazioni (il mondo del calcio ne è pieno), dell'ampliamento del parco titoli a generi sempre più peculiari (***Parappa, Fluid,*** ***Baby Universe***...) oppure del fatto che ora il *videogaming* sia "*cool*", sia una moda (come scriveva una lettrice in **PlayGround** n°52), questo non so dirlo, ma la realtà e le sue conseguenze sono davanti agli occhi. Alcuni anni fa, nel posto dove trascorro l'estate da una vita, molti miei amici guardavano incuriositi (un po') e con bonaria compassione (molta) i miei accanimenti a ***Street Fighter 2***. Quest'estate passavamo i pomeriggi in mega-tornei di ***Tekken 3***. Se la categoria di videogiocatore tipo si suddivideva un tempo in ragazzini pacioccosi ed appassionati un po' più grandicelli, oggi non è più così, grazie all'espansione del fenomeno a ragazze, adulti di ogni età, madri di famiglia *and so on*. [...] Come giustamente sottolineavi tu, l'esigenza di staccarsi dalla massa ha probabilmente indotto molti della vecchia guardia ad esaltare ciecamente il *retrogaming* come catarsi dal senso di rabbia provocato dallo "sputtanamento" del loro settario oggetto di culto, di quella che consideravano la "loro" mania. Personalmente me ne sbatto. Credo che i giochi del passato fossero bellissimi per noi un tempo, ma che rigiocarli oggi (salvo alcune rare eccezioni, per carità) non farebbe altro che portarne alla luce carenze e difetti tecnici inaccettabili in funzione degli standard attuali. Meglio ricordarli belli che riscoprirli obsoleti. Se poi si vuol proprio scovare un segno di distinzione tra gli appassionati dallo zoccolo duro e gli utenti dell'ultima ora, basta osservare quel senso di perenne insoddisfazione che attanaglia i veri "maniaci" ("*the true believers*" per dirla alla Stan Lee), il volere a tutti i costi qualcosa di migliore, non solo graficamente, la fame di novità e di evoluzione che non ti porta mai a godere fino in fondo quello a cui giochi al momento. Ho ***Gran Turismo*** e già penso a quando uscirà il seguito che sicuramente vanterà più macchine, miglioramenti grafici e così via. L'utente "normale" di tutto ciò se ne frega: compra il gioco e si diverte. Beato lui. E' normale un comportamento maniacale come quello appena descritto? Boh, hanno ragione gli psico-santoni della tele: diventeremo tutti degli *psicokiller* che seminano il terrore con le chiavi articolari di King...

Alessandro Apreda
Rende (CS)

> "il **sense of wonder** che tanto si cerca nel **retrogaming**, mi trascina ancora"
>
> Alessandro Apreda

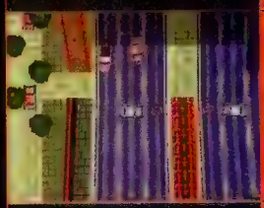
L'AVVOCATO DEL DIAVOLO (?)

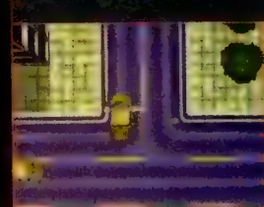
Oh poveri noi! Ancora e ancora lettere di critica e di accusa sullo stesso argomento: l'indipendenza, secondo alcuni latitante, in **SPC**. Carissimi angeli asessuati, che dal cielo dei virtuosi, in terra scendete a PlayStation giocare, SPIACENTE: il mondo è cattivo, venduto, corrotto... non Vi resta che tornare al puro eire Vostro, e mai più al cospetto mio apparire. Scusate il sarcasmo, ma a volte dentro di me qualcosa gira e non trovo altra cura per attenuarne la rotazione. Si perché accusare **SPC** di servilismo (novembre, posta) è da un lato ingiusto e, dall'altro, stupido. Ingiusto poiché codesta (pur imperfetta) rivista è l'unica sul mercato (italiano) capace di bastonare Dei videoludici e mostri sacri a suon di critiche, ironia, voti scarseggianti nonché analisi spesso incontrovertibili. Stupido poiché l'assoluta indipendenza, cari idealisti di cui sopra, è un valore, non è una realtà. E i valori ci possono aiutare a migliorare, ma non devono servire a giudicare. Dite un po': come potreste essere TOTALMENTE obiettivi nei confronti del prodotto su cui si fonda tutto il vostro impegno? Come affondare completamente un titolo che fa bella mostra di sé proprio nella vetrina del rivenditore che ve lo ha "gentilmente" prestato ai fini della vostra recensione? Ma "*chette lo dico affare*" (Donnie Brasco)? Per te, anima bella, il mondo è come quello dei cartoni d'infanzia, bianco o nero, buono o cattivo, corrotto o puro, e magari credi negli eroi moderni, alla Di Pietro, falciatori di male e cattiveria, ripristinatori di bene e bontà, incorrutibili, integerrimi e senza macchia... Mi chiedo solo, quando un giorno avrò un figlio, cosa dovrò fare perché non acquisti questa indelebile e banale *forma mentis*?
Un saluto a tutti...
Emiliano Andretti
allemy@hotmail.com

Per qualche strano motivo, pare che l'epoca pre-massificazione venga vista da molti come un periodo a sé, una sorta di idilliaca stanzetta insonorizzata nel bel mezzo del continuo spazio-temporale, scollegata dal normale processo evolutivo del **videogame**. *Tutto ciò non ha senso. Nell'estate del 1962, una breve sequenza di codice binario disegnava sullo schermo del preistorico Pdp-1, "parcheggiato" in una delle stanze del MIT, il primo videogioco della storia:* **Spacewar**. *Slug Russel era orgoglioso del suo* **hack**, *ne rese disponibile il codice sorgente ai suoi colleghi (com'era abitudine fare un tempo), innescando una sequenza di implementazioni spontanee codificate da coloro che videro in* **Spacewar** *un'occasione per esprimere il proprio talento informatico. Peter Samson, ad esempio, sostituì alla volta celeste composta da puntini generati casualmente, le reali costellazioni visibili dall'equatore volgendo lo sguardo verso il cielo in una notte limpida, rispettando addirittura le caratteristiche di brillantezza dei singoli corpi celesti (!). Dan Edwards vi aggiunse il fattore gravità piazzando un sole simulato al centro dello schermo. Shag Garets impreziosì la navigazione nello spazio digitale con la possibilità di compiere un balzo nell'iperspazio per sfuggire ai pericoli e così via. Decine di piccole migliorie portarono alla nascita di ciò che tutti conoscono col nome di* **Asteroids**. *Ebbene, da allora, l'evoluzione non s'è mai arrestata, ha forse seguito binari alternativi, ha privilegiato alcuni generi ed ignorato altri, ma, nel complesso, ha seguito un processo di crescita lineare in senso qualitativo. Taluni appassionati del* **retrogaming** *non sembrano d'accordo. Accumulano anticaglie digitali nella speranza di recuperare-perseverare chissà quale "periodo d'oro". E' vero, di pattume elettronico l'industria moderna è instancabile produttrice, ma cercare rifugio nel* **MAME** *o in qualsiasi emulatore di console e computer degli anni ottanta appare ridicolo ed impedisce aprioristicamente il pieno godimento delle meraviglie proposte oggi (poche come allora). Ciò che i nostalgici anelano a riscoprire nel* **retrogaming** *non è la giocabilità o il presunto fascino di quattro pixel colorati in movimento, bensì un periodo della loro (e nostra) esistenza segnato da meravigliosi sconvolgimenti ormonali, dalla quotidiana sco-*

IL MITICO* BOMBJACK *SU* MAME: *UN EMULATORE DI EMOZIONI?

2.000.000
DI COPIE
VENDUTE.





PlayStation

MANUALE IN ITALIANO

TAKE 2

www.bmginteractive.com

GRAND THEFT AUTO. UN GIOCO CHE VAL LA PENA RUBARE.

Prova le emozioni di questo spettacolare inseguimento automobilistico. Guida a rotta di collo per le strade di immense e realistiche città, superando e mettendo nel sacco i tuoi avversari delle bande rivali, assassini mercenari e intere forze di polizia.

Alla guida di decine di automezzi, attraverso le più pericolose città americane, solo i migliori possono dominare la strada. Solo i più tosti conoscono le scorciatoie e le zone ad alto rischio. Solo i più forti possono portare a termine i lavori da veri professionisti.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

PLAY-GRANDMA

Per dirla tutta ed in 'poche' parole, mi è accaduto un episodio che non saprei neanche minimamente definire con una parola; ciò che per me è stato a dir poco sorprendente e incredibile, per voi potrà essere simpatico e tenero. Scrivo a **PlayGround** per dire che amo mia nonna! Tutti vi starete chiedendo: cosa c'entra la nonna con i videogiochi? Bene, la domanda è legittima ed esige un altrettanto legittima e soddisfacente risposta. Mia nonna, 76 anni compiuti, unico nipote (io 22 anni), divorziata da 56 anni e di conseguenza sola (a parte due TV Triniton Sony da 34 pollici), da tutti considerata una nonnina, è per me ancora una tenera bambina. Ebbene, un giorno la incontrai per strada, lei a piedi ed io in macchina, e le offrii un passaggio a casa. Mai come quella volta la vidi tanto restia a salire in macchina ed io non riuscivo proprio a capire il perché di quel suo comportamento. L'avrei capito solo dieci minuti più tardi, del tutto casualmente, quando per aprire la porta di casa, dopo che io, da bravo nipote l'avevo accompagnata fino al quinto piano (senza ascensore), cadde accidentalmente a terra una busta. La raccolsi senza badare a cosa ci fosse all'interno, ma il caso volle che dalla busta scivolò uno scontrino: raccogliendolo non potei fare a meno di notare il nome del negozio. Era quello di una catena di negozi di *videogames*. Subito pensai ad un regalo per me, dato che mia nonna conosceva già da tempo la mia malattia per i *videogames*, e decisi quindi di autoinvitarmi a sgranocchiare qualche cosa, con la speranza e l'illusione che alla fine mi dicesse: "ho un regalo per te!". Dopo circa un'ora, niente, anzi era come se in quel momento gli premesse fare qualche cosa di molto importante. Ad un tratto squillò il telefono, risposi io, era una sua amica con la quale di solito scambiava ricette culinarie, almeno era quello che pensavo fino a quel momento. Mia nonna mi disse di agganciare che avrebbe risposto dall'altro telefono in un'altra stanza, ed io lo feci. Ad un tratto, preso da una curiosità irresistibile, corsi nel salone e approfittando dell'attimo di distrazione di mia nonna, sbirciai nelle buste e con mia gran delusione intravidi, anzi vidi proprio la confezione di una PlayStation e senza volerlo mi scappò la frase: "no... no, ne ho già due di Play, possibile che se n'è dimenticata?", ma poi, ad un tratto mi voltai, vidi mia nonna ed ipocritamente le dissi: "grazie nonnina, grazie mille", ma lei non si scompose minimamente, anzi sembrava quasi volesse dirmi qualcos'altro. Infatti così fu, mi disse: "me lo presti un gioco della PlayStation?", rimasi in silenzio per circa 20 secondi, non riuscivo a credere che mia nonna, 76 anni compiuti, si fosse comprata una PlayStation! Ma dico, vi rendete conto: le nonne, di solito, giocano a scala quaranta, leggono Grazia, Famiglia Cristiana etc. (io adesso le leggo SPC), fanno maglioni di lana, guardano i telefilm alla TV... e mia nonna invece gioca alla Play. Mi c'è voluto un po' per accettare una nonna così, intendo fuori dagli schemi, ma poi, dopo aver visto come va in giro con un fucile a pompa in ***Resident Evil 2*** e dopo averla vista buttarmi fuori strada in ***Gran Turismo*** e soprattutto dopo avermi pestato a sangue a ***Tekken 3***, ho capito che un talento naturale così non va sprecato. Adesso vado 6 giorni su 7 a farle visita e spesso la trovo che gioca con le sue amiche a ***ISS Pro '98***, e ti assicuro che a 76 anni è ancora capace di correre ininterrottamente per 90 minuti e più.

Diego
Airx@bip.it

perta di nuove emozioni, dai cartoni di Mazinga e Goldrake la domenica mattina e dai telefilm dei* Chips *e* Starsky & Hutch *nel primo pomeriggio. E' forse semplicemente questa, l'adolescenza, il "paradiso nel cuore" (per dirla con Alex Dumas), l'idilliaca stanzetta insonorizzata che molti vanno cercando nel* retrogaming*, ignorando, evidentemente, che il luogo della loro ricerca è tutt'altro che digitale e quelle emozioni tutt'altro che ripetibili.

Ho appena terminato di leggere la posta della vostra rivista e come penso accada a tutti ho provato quella vaga necessità di dire la mia... Reputo molto fastidiosa l'impossibilità della risposta immediata e anche se in differita volevo manifestare agli altri lettori il mio "PlayStation pensiero". Vengo sempre affascinato dalle rubriche postali delle testate videoludiche e rimango puntualmente colpito dalla similitudine di concetti e filosofie

"la PlayStation **genera mostri** (di creatività)"

Adriano Passamonti

espresse in tale campo. A volte ho la netta sensazione che si sia determinata una evoluzione darwiniana che ha portato una ristrettissima *elite* di altri tempi a divenire un esercito di geniali sognatori con la mente ultrasviluppata. Prendete un soggetto che ignora l'esistenza dei videogiochi, non vanterà l'elasticità mentale di un altro che ha passato l'infanzia tra uno strategico e l'altro. Lo si vede anche dalle piccole cose, dalla predisposizione agli strumenti tecnologici, qualunque essi siano (dalla CPU del PC al cestello della lavastoviglie). E questo perché da quando eravamo popponti ci hanno messo uno Spectrum davanti e lentamente abbiamo capito concetti quali tempismo, manualità (maledette tastiere) e strategia (pigia qua per aprire la botola là!). Altro che bambino della pubblicità Levi's, che ficca il cerchio nel triangolo (fantastica!). Io chiaramente sto parlando di praticità e non sono talmente vanitoso dal non ammettere e capire che in altri settori, in virtù di processi evolutivi differenti, ci siano categorie di persone che eccellono magari su cose più mentali e meno pratiche... Sta di fatto che siamo un enorme gruppo di "diversi" in continua crescita e in continua evoluzione. Mi stupisce vedere gente che magari è entrata nel nostro mondo da un mese, parlare con lo standard dialettico di MBF o di Morfeus come se fossero i loro genitori, mi stupisce anche leggere lettere monotematiche, ma la cosa più strabiliante è proprio il contatto fisico e giornaliero con una moltitudine di amici che condividono con me questa favolosa passione, provano le mie identiche emozioni giocando, esclamano le stesse cose, attendono sognanti le stesse novità. Anche loro quando comprano un gioco nuovo lo tirano fuori magari alle tre di notte, con le luci spente, quando gli altri sono andati via, per goderselo come qualcosa di esclusivo! Ecco, questo è un argomento che raramente ho visto trattare, l'aspetto sociale della PlayStation. Quando correvano gli anni ottanta le maggiori critiche mosse al mondo dei videogiochi erano proprio quelle relative alla perdita dei rapporti sociali, alla tendenza a rincoglionirsi davanti al monitor e a premere tasti in maniera frenetica sulla tastiera. Ora, con la PlayStation è cambiato anche questo aspetto. La scatolina grigia mi ha permesso di passare indenne tremende ore notturne in un disadorno Corpo di Guardia, durante il servizio militare (Block Fidanza!); mi ha permesso di coinvolgere diversi marescialli ormai avanti negli anni e di ottenere fior fiore di licenze. Anche in quel mondo così ostile, PlayStation ha rappresentato un mezzo di aggregazione, altro che distacco! Chi di voi non ha organizzato a casa mega-tornei di ***Tekken 3*** o di ***ISS Pro***? Naturalmente con urla annesse, birre a volontà, cartoni di pizze ovunque e nuvoloni di fumo a saturare l'ambiente. Il più bravo della serata si accaparrava un berretto da muratore con la scritta "Campione di ***Tekken***". Cosa dire poi della PlayStation come arma di seduzione? Un tempo si diceva "*vieni a casa mia che ti faccio vedere la collezione di farfalle e/o di francobolli!*", oggi si dice "*vieni a casa che giochiamo con la Play!*". A proposito Cori, quando ci vediamo parte lo sfidone a ***Super Puzzle Fighter***!
Insomma, qual è la morale di questa missiva? Tutte le lettere hanno una morale più o meno evidenziata e la mia è : "la PlayStation genera mostri (di creatività), altro che sonno della ragione...".

Adriano Passamonti
Roma
ICQ: 8529647

Ciao, redazione di **SPC**!
Premetto subito che reputo la vostra rivista l'unica che vale la pena leggere se si possiede una PlayStation, molto ben fatta e curata (la rivista, non la PlayStation). Scrivo però per protestare contro l'articolo **Retrogaming**, del Bregni (Didimo). Costui in due pagine (numero di novembre) ha mostrato la sua perfetta ignoranza videoludica, massacrando letteralmente due miti dell'informatica e del mondo dei videogiochi quali sono stati il Commodore 64 e l'Amiga. Non so come avete potuto affidare una rubrica così interessante e simpatica ad una persona così piena di pregiudizi e così esterna ai fatti (perché così appare il Didimo di fronte a quel periodo che ha fatto storia, e che

SOTTO ACCUSA* RETROGAMING *DELLO SCORSO MESE: DIDIMO, SI ACCOMODI PURE ALLA BARRA DEGLI IMPUTATI... (VEDI LETTERA DI STEF)

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK - PAL L. 249.000*

DUAL SHOCK - UNIV.LE L. 299.000

NINTENDO64

VERS. PAL + GAME L. 299.000

SEGA DREAMCAST

LA NUOVA STAR DELLE CONSOLLE AD UN PREZZO FANTASTICO TELEFONARE

Super Jolt Gun L. 115.000

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi L. 45.000

Dual Force con vibrazioni L. 129.000

Scorpion L. 49.000

Guanto joypad L. 115.000

Resident Evil Pad L. 59.000

Double Shock colour L. 39.000

Mem. Card 4 M colorate L. 39.000

NeoGeo Pocket + 3 game L. 329.000

NOVITA' PSX PAL

OFFERTE PSX PAL

OFFERTE PSX JAP

OFFERTE PSX USA

OFFERTE SATURN PAL

OFFERTE SATURN USA

OFFERTE SATURN JAP

OFFERTE NINTENDO64 PAL

OFFERTE NINTENDO64 JAP

OFFERTE NINTENDO64 USA

OFFERTE GAME BOY

GAME BOY COLORATO L. 169.000

GAME BOY POCKET L. 109.000

GAME BOY PRINTER L. 99.000

GAME BOY CAMERA L. 99.000

Giochi Game Boy Col. TELEFONARE

Tetris DX - Warioland II TELEFONARE

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX **06.78.34.82.25**

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

OFFERTE LIMITATE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

purtroppo non tornerà più!)
[Se Retrogaming *è "una rubrica così interessante e simpatica" è merito di Didimo, no?]*. Bah, se vi interessa c'è un *thread* a riguardo su **it.comp.console** (*newsgroup* in cui la vostra rivista gode di una buona reputazione, Shrapnel dovrebbe saperlo, no?). Basta così.
Scusate lo sfogo, ma sono indignato (e grazie al cielo non solo io...)
Ciao, e continuate così! (no, non tu, Didimo!)
Stef
Stef.castelli@flashnet.it
PS: Uhm... non siete stati un po' avarini con *Spyro*? *[affatto, perché?]*

RISPONDE SIMONE "DIDIMO" BREGNI:
Ehilà Stef,
come già accaduto in passato, quando vengo chiamato in causa rispondo direttamente. Innanzitutto: e chi l'ha detto che avrei liquidato C64 e Amiga in un solo articoletto? Va' subito a leggerti Retrogaming *di questo mese, o scettico infedele! Tutto sommato trovo simpatica la tua veemenza, mi piacciono quelli che hanno forti opinioni; credo che tu abbia tra i 19 e i 25 anni, quella fase che chiamo "della riscoperta del passato". L'Amiga o il C64 per te (e per molti altri come te) rappresenta una parte molto bella della tua esistenza, quando stavi scoprendo chi eri e cosa volevi davvero, le persone che amavi erano giovani e piene di vita, formavi amicizie scambiando dischetti di giochi. E' per questo che parli "di un periodo che ha fatto storia, e che purtroppo non tornerà più". In queste parole c'è molto di più che non un semplice ammasso di circuiti in causa, c'è una parte della tua vita. Di queste cose, e altre, parlo nell'articolo di questo mese. Ma su C64 e Amiga, mi darai ragione, c'era anche tanta spazzatura; in percentuale, molta più di quella che circola oggi sulle* console *(prendete un numero di dieci anni fa di una buona rivista del settore, e controllate), sia per la pirateria, che a causa di un mercato che era strutturato in modo diverso da oggi. Non ho mai nascosto che preferisco le* console *ai computer come macchine da gioco, però ho sempre cercato di dare puntuali motivazioni sul perché di queste mie conclusioni. Ma sono il primo a dire che senza C64 o Amiga non avremmo avuto la saga di* Dungeon Master, *non avremmo cominciato ad esplorare il 3D in* Starglider, Carrier Command, Elite *e che è ad un computer come MSX che dobbiamo l'esistenza di* Metal Gear Solid *oggi...*
See ya,
Simone
PICCOLA POSTILLA DI MORPHEUS:
***Un grazie di cuore a Didimo per la sua disponibilità a fare chiarezza in merito alla delicata questione sollevata da Stef (e molti altri) nonostante gli opprimenti quanto incalzanti impegni extra, anzi, supra* SPC.**

La mia missiva, come chiaramente potrete arguire, è una risposta esplicita alle questioni sollevate da Giuliana Mura pubblicate nel numero di ottobre di **PlayGround**, le quali avranno suscitato certamente non poche polemiche. Credo però esse abbiano suscitato anche molti assensi da parte chi, come me, nonostante sia ormai un videogiocatore smaliziato, avverte come sia di voga in alcuni ristretti ambienti, una sorta di tendenza verso il video-solipsismo e soprattutto nei più giovani, il ripudio di altri interessi che non possono non contribuire alla formazione socio-culturale di ognuno. [...] I contatti sociali, il lavoro, gli studi, lo sport, la lettura, la musica e, perché no, la classica serata in spiaggia in una notte che nasconde i corpi, ascoltando parole e silenzi del partner, non possono che consistere nel migliore toccasana sin dai tempi di Esculapio e se ne vada chi mi dice che è stato in casa il sabato sera per finire *Metal Gear Solid* tirando fino alle cinque di mattina. Certo, potrà avere anche tutta la mia approvazione che ritornato da una notte in discoteca, dopo aver ballato Merengue e Salsa, mi gustavo l'ultimo episodio di *Star Trek: The Next Generation*; ma qualcosa, diamine, se la sarà pur persa o mi sbaglio? E non fate i malpensanti, perché io in disco ci vado per ballare insieme alla mia morosa, lasciando ad altro più salutare loco tutto il resto. Per ciò che concerne poi l'appartenenza ad un gruppo o il seguire una moda, qualsiasi essa sia, a patto che non sia quella di prendere a revolverate qualcuno, non vedo quale sia il problema visto e considerato che, in fondo, anche il tipo eccezionale di aristotelica memoria ha la sua categoria bella e confezionata! Alle volte seguire le mode è dannoso ed altre volte è la stessa creazione di archetipi spacciati per originali a vestirsi di conformismo, perciò, e non me ne vogliate, è il dare a tutto un senso, uno scopo ed una dimensione temporale il vero nodo gordiano. Se, ad esempio, divido un mio interesse con qualcuno non ho soddisfatto soltanto questo, bensì anche il mio bisogno di socialità; se poi questo principio lo estendo a tutti i miei interessi, questi non saranno più solo i miei, ma di tutti coloro che al soddisfacimento di questi hanno aderito; e se, ancora, ogni condiviso interesse fosse di pretesto per un altro, cosicché ognuno è fruitore ed al contempo dispensatore di nuovi interessi, ed a tutto si desse un certo periodo di tempo entro il quale soddisfarli tutti ed in egual modo senza abusarne e senza perder di vista le esigenze più cogenti, forse, un bel giorno, ma è solo un'ipotesi, ci potremmo anche trovare in dolce compagnia sulla spiaggia e con un cielo da 'mille ed una notte' a mirare la luna piena o, forse, a rimembrare come era bello giocare al tempo delle avventure testuali alla *Zork*, quando l'aspetto cosmetico era superfluo ed i contenuti la facevano da padrone. Giudicatemi.
Enzo Iammarino
Foggia

> "A volte è la stessa **creazione di archetipi** spacciati per **originali** a vestirsi di **conformismo**"
>
> Enzo Iammarino

Cara redazione di **SPC**, compro la vostra rivista da due soli numeri e ho qualche appunto da fare, in positivo e in negativo. Nonostante la non brillante premessa, il resto della *mail* è interessante, quindi continuate a leggere. Il positivo è che **SPC** è molto esaustiva, in quanto ricca di info e rubriche varie, e continuerò pertanto a prenderla (non siete contenti? avete un lettore in più!). Il negativo, a mio avviso, è lo stile con il quale scrivete le cose che affrontate. Insomma, è troooppo formale. "**SPC** *ha provato il gioco per voi...*"; perché non "*ABBIAMO provato il gioco...*"? "**SPC** *era presente alla convention...*"; perché non "*C'ERAVAMO ANCHE NOI!*'. Secondo me dovreste avere un rapporto più colloquiale con i vostri lettori, dovreste renderli più partecipi del vostro lavoro. Che so, offrite spaccati di vita redazionale, prendetevi in giro tra redattori, scambiate qualche battuta, fatene qualcuna nelle recensioni! FATE CAPIRE CHE CI SONO DELLE PERSONE DIETRO LA RIVISTA, e risulterete più simpatici, forse meno impeccabili (non dico di rendere il tutto una farsa, ci mancherebbe, ma la recensione di un gioco può essere completa anche se divertente e Psygnosis non si verrà a lamentare se invece di dire "*Psygnosis sostiene che...*" scriverete "*LA Psygnosis sostiene che...*", rendendo il tutto un po' meno solenne!!) ma più "umani" agli occhi di chi vi legge.
Grazie per l'attenzione,
the Kaiza!

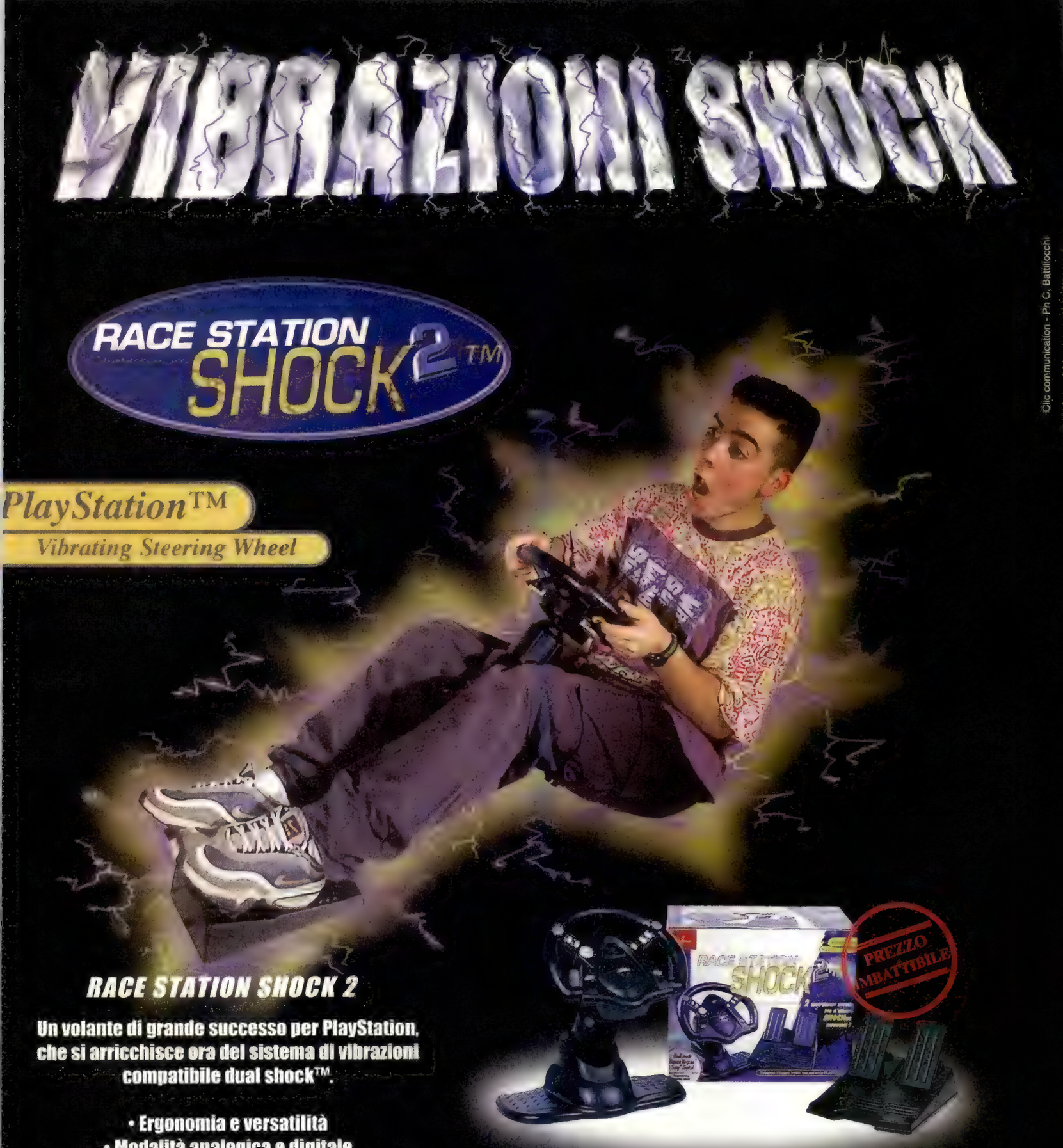
SPC "POCO UMANA"? MA NON SIA MAI! CI ADEGUIAMO SUBITO AGLI STANDARD DELLE RIVISTE DEL SETTORE CON UNA BELLA FOTO DI UNA DONNINA (NELLA FATTISPECIE KATE WINSLEY, LA TIPA DI TITANIC... PIÙ MAINSTREAM DI COSÌ...), ANCHE SE NON C'ENTRA NULLA COI VIDEOGIOCHI (COSÌ SFRUTTIAMO ANCHE I DIRITTI DI PLAYSTATION PLUS CHE NON UTILIZZIAMO MAI...). NEL PROSSIMO NUMERO UNO SPECIALE DI 20 PAGINE INTITOLATO "IN DISCOTECA CON SPC" OVVERO COME CUCCARE CON LA VOSTRA PLAYSTATION. DA NON PERDERE!!! (VEDI LETTERA DI THE KAIZA!)

Super PlayStation Console *è restia ad adottare un modello di comunicazione marcatamente informale e lascia volentieri alle altre pubblicazioni del settore il privilegio di arricchire il panorama editoriale italiano con preziosi spaccati di vita redazionale, battute argute e quant'altro con i videogiochi non ha nulla in comune e che ai videogiocatori interessa meno di zero. Più in generale* **SPC** *appare seriosa in virtù della puerilità dilagante altrove. Punto.*

VIBRAZIONI SHOCK

RACE STATION SHOCK 2™

PlayStation™
Vibrating Steering Wheel



RACE STATION SHOCK 2

Un volante di grande successo per PlayStation, che si arricchisce ora del sistema di vibrazioni compatibile dual shock™.

- **Ergonomia e versatilità**
- **Modalità analogica e digitale**
- **Maggiore feeling di guida grazie alle vibrazioni**
- **Cambio stile F1**
- **2 motori potenti ed affidabili direttamente nell'impugnatura**

Ubi Soft

Ubi Soft SpA
Viale Cassala, 22 - 20143
Milano
Tel.02/83.31.21
Fax.02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

Guillemot

Prodotto distribuito da: Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alloli e Sassi, 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/74.90.00
TEL. Rivenditori 0332/74.90.50
FAX 0332/74.90.80

Clic communication - Ph C. Battilocchi

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Cara redazione di **SPC**,
sono un vostro affezionato lettore (infatti leggo SPC da quando ho comprato la mia PlayStation, circa due anni fa). Vorrei porvi alcune domande:
1. Quando uscirà la versione PAL di *Metal Gear Solid*? E' vero che i dialoghi saranno in italiano?
2. E' previsto un terzo episodio di *Broken Sword*?
3. Quando usciranno *Sensible Soccer '98-'99* e *FIFA '99*?
4. Perché alla Konami non hanno pensato di creare una versione del bellissimo *ISS Pro '98* con le maggiori squadre di club europee?
Sperando nelle vostre risposte pubblicate, un saluto a tutti.
Paolo
Via Internet

1. La versione PAL di* Metal Gear Solid *resta confermata per febbraio '99. Tra il 28 agosto e il 10 settembre di quest'anno, presso gli studi di registrazione londinesi Abbey Road Studios, dodici attori professionisti hanno provveduto alla localizzazione linguistica di 1.200 pagine di testi e dialoghi, lavorando freneticamente sette giorni alla settimana, dalle otto del mattino alle nove di sera al fine di rispettare la data di commercializzazione del capolavoro Konami in Europa ed evitare ulteriori, inaccettabili, posticipi.
2. No, almeno per il momento.
3. Per il primo nessuna notizia, mentre* FIFA '99 *dovresti trovarlo nei negozi quando leggerai queste righe...* FIFA 2000 *il mese dopo... scherzo!
4. Forse perché Electronic Arts è più lesta di altri nell'assicurarsi i diritti FIFA in esclusiva o forse perché ha più denaro da spendere di altri o forse perché Konami preferisce sfruttare le proprie risorse economiche nello sviluppo dei migliori simulatori calcistici mai creati.

IL PROCESSO DI LOCALIZZAZIONE LINGUISTICA DI* METAL GEAR SOLID *PAL SI È SVOLTO PRESSO GLI ABBEY ROAD STUDIOS VICINO A LONDRA (VEDI LETTERA DI PAOLO).

Salve Morpheus,
sono un appassionato della saga *Police Quest* per Amiga, ma adesso c'è la PlayStation al suo posto (non che mi dispiaccia!) e vorrei sapere:
1. Ci sono voci su un seguito della saga su PlayStation?
2. Sono sul mercato o in programmazione giochi su questo tema?
3. Perché le varie case hanno abbandonato un filone che in passato aveva suscitato tanto interesse? Personalmente credo che il genere *Police Quest* attualizzato su PlayStation andrebbe a ruba.
Complimenti, sarete sempre i numero uno. A presto!
Andrea Fiocca
fiocca@mail6.clio.it

1. No, mi dispiace.
2.* Broken Sword *mi sembra strutturalmente vicino ai prodotti Sierra.
3. Sono d'accordo, ma pare che Sierra non lo sia.

Cara Redazione di **SPC**,
sono un possessore di PlayStation vostro abbonato e vorrei porvi dei quesiti sul Dreamcast:
1. Quando sarà commercializzato in Italia? E il prezzo?
2. Quale scheda monta, la *Model 3*?
3. Quali titoli saranno disponibili al momento del lancio?
4. Di che tipo di supporto fa uso?
5. Sarà disponibile *Virtua Striker 2 versione '98*?
Ciao e grazie
Marco
Catania

1. Settembre '99 secondo le previsioni (e le speranze) di Sega. Il prezzo di Dreamcast PAL non dovrebbe allontanarsi troppo dalle 400.000 lire.
2. Il cuore grafico di Dreamcast è una* Power VR 2 *di NEC/Videologic capace di disegnare tre milioni di poligoni triangolari al secondo. La potenza di Dreamcast è pertanto assimilabile a quella della* Model 3 Step 2 *capace di gestire più di un milione di poligoni rettangolari (ricorda che un rettangolo è composto dall'unione di due triangoli).
3. A seguito dello scivolone a gennaio '99 di* Sega Rally 2 *per manifesta mediocrità, i titoli previsti per il D-Day in Giappone passano da cinque a quattro (*Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, July e Pen Pen Tricelon*). Per la data di commercializzazione nel resto del pianeta Sega prevede la disponibilità di almeno quindici titoli. Check* Briefs From the Outer Worlds *su questo stesso numero per ulteriori dettagli.
4. Di particolari CD della capacità di 1Giga (contro i 650MB di un comune CD-Rom).
5. Non è stato annunciato.

Caro Marcello,
volevo porti alcune brevi, oltre che banali, domande:
1. Quando uscirà la versione italiana di *Metal Gear Solid*?
2. E quella di *Driver*?
3. Sono intenzionato ad aerografare (personalmente) la mia Play, sapresti indicarmi che tipo di colori dovrei usare per non rovinarla e per non impregnarmi le mani quando impugno il pad (voglio colorare anche quello)?
4. Perché non allegate alla rivista qualche poster?
5. *Messiah* esce o no?
6. Che alternative *low-cost* ci sono al *multitap* Sony?
Grazie e a risentirci (nel senso che senz'altro ti riscriverò).
Un Vostro lettore affezionato.
JoJo78
via Internet

1. Vedi sopra.
2.* Driver, *previsto inizialmente per ottobre, è stato rimandato a metà/fine dicembre.
3. Ti consiglio di usare dei colori acrilici di marca e di stendere, dopo la passata finale, un velo di vernice coprente protettiva per evitare che la tua opera possa rovinarsi maneggiando* PlayStation *e* controller *(il sudore gioca brutti scherzi). Attenzione a non sporcare la lente della console con la vernice stessa, altrimenti ti ritroverai con un bel soprammobile colorato (e attenzione anche perché pare che aerografando la console la garanzia Sony perda di validità - Ndr)!
4. Già, perché no? Vedremo di accontentarti senza ritocchi sul prezzo della rivista.
***5. Interplay sta attraversando un pessimo periodo e dopo i deludenti risultati di vendita ottenuti da* Wild 9, *il resto della line-up sviluppata da Shiny Entertainment ha subito un duro arresto.* Stay tuned for more!
6. Per il momento è disponibile solo il* multitap *Sony che puoi trovare nei negozi al prezzo di 55.000 lire circa.

Cara redazione di **SPC**,
Vi scrivo per porvi alcuni quesiti ai quali spero voi rispondiate:
1. Quando uscirà *Metal Gear Solid* in versione italiana?
2. Uscirà mai *Parasite Eve* completamente in italiano?
3. A quando l'uscita di *Ridge Racer Type 4, Libero Grande* e dell'immenso... fantastico... strepitoso... mitico *Final Fantasy VIII*?
4. Consiglio: per creare la perfetta simulazione calcistica basterebbe mischiare *ISS Pro '98* e *FIFA '99* (il primo per il gioco in sè, il secondo per le opzioni e licenze varie)...
5. Potreste gentilmente indicarmi alcuni trucchi per *MotoRacer 2*?
6. Ultima (davvero!): quando uscirà *X-Files*? Tra poco vedrò il film, ma quando potrò giocare alla caccia agli alieni da casa mia?
Vi ringrazio tantissimo e vi auguro un futuro roseo...
SIETE MITICI. A risentirci...
Andrea Giori
Via Internet

1. Febbraio!!!
2. Non credo proprio considerando che non è stato un grosso successo. I costi di traduzione annullerebbero i già miseri ricavi ottenuti in Giappone e Stati Uniti.
3. Libero Grande *è già nei negozi in formato PAL insieme a quello NTSC di* RRT4. FF VIII *è stato rinviato a gennaio-febbraio '99. Pare che Square non sia riuscita a completare il gioco/capolavoro in tempo per Natale e che preferisca rifinire alcuni dettagli prima di commercializzarlo. Qualcuno se la sente di biasimarli?*
4. Hmmm...
5. Sbarazzarsene?
6. Dicembre.

Insuperabile redazione di SPC, passiamo subito al sodo, vorrei porvi qualche domanda:
1. Uscirà *Kartia* in versione PAL? Tradotto in italiano?
2.E *Xenogears*?
3. A quando è fissata l'uscita di *Metal Gear Solid* in versione PAL?
4. A grandi linee, quante notti insonni dovrò ancora passare prima dell'uscita di *Final Fantasy VIII* in versione PAL? Sarà tradotto in Italiano? Non è che odio i giochi in inglese, ma i GDR li preferisco in italiano; dopo un po' mi annoio a tradurli (a eccezione di *Final Fantasy VII*).
Grazie mille e continuate così. Siete grandi!
Raymuth
Morenjo@freemail.it

LIBERO GRANDE *(PAL)* E RIDGE RACER TYPE 4 *(NTSC)* *SONO GIÀ DISPONIBILI NEI NEGOZI MENTRE STATE LEGGENDO QUESTE RIGHE, MENTRE PER L'USCITA DI* FINAL FANTASY VIII *(FOTO SOTTO) CI SARÀ DA ATTENDERE ANCORA QUALCHE SETTIMANA (ALMENO)... (VEDI LETTERA DI ANDREA GIORI)*

1. Nessuna notizia di Kartia *PAL, ma se uscirà dubito che sarà tradotto in italiano per i motivi che ho già spiegato in merito a* Parasite Eve.
2. Xenogears *verrà pubblicato in Europa la prossima primavera.*
3. Ancora? Che PAL! Ma lo leggete SPC*?*
4. Preparati una bella scorta di sonnifero... che ti duri fino al 2000.

Gentile redazione di SPC sono un vostro fedele lettore, spero possiate rispondere alle mie domande:
1. Quando uscirà *Final Fantasy VIII* in Italia? Sarà tradotto in italiano ?
2. E *Final Fantasy Tactics*?
3. Potete darmi informazioni sul film di *Tomb Raider*?
4. E' vero che usciranno i film di *Final Fantasy* e *Tekken*?
5. Sono curioso di sapere se è previsto un seguito di *WipEout 2097*.
Grazie a tutta la redazione. Siete grandi!
Daniele "Brightblade" Biondi

1. Ma non avevo già risposto a questa domanda?
2. Non credo che uscirà più in formato PAL. Se te la cavi con l'inglese prendilo pure NTSC USA e non te ne pentirai.
3 e 4. Al momento sono in lavorazione i lungometraggi di Tekken e Tomb Raider *ma nessuna indiscrezione è trapelata in merito agli interpreti, le sceneggiature e le date d'uscita nelle sale cinematografiche. Per quanto riguarda* Final Fantasy *è stato recentemente siglato un accordo tra Square e Columbia Pictures per la realizzazione di un film in stile* Toy Story *(ossia in computer grafica) che dovrebbe vedere la luce nel 2001 con un budget di oltre 50 milioni di dollari!*
5. Non è previsto. In compenso la versione per Nintendo 64 del racing game *Psygnosis non sembra niente male.*

Carissima Redazione di SPC, ho 15 anni, vivo in Svizzera e vado raramente in Italia a comprare SPC, perché non ho un mezzo di trasporto e dove abito io non viene distribuito. Nonostante tutto spero di leggere le vostre risposte a questi quesiti:
1. Uscirà mai *Neon Genesis Evangelion* in versione PAL? Se sì quando?
2. Ci sarà mai un seguito di *Red Alert*?
3. Esiste un sito Internet dove si trovano i trucchi dei vari giochi PlayStation? Se sì quale?
Vi ringrazio anticipatamente e ciao, da un lettore di SPC.
digno_1@hotmail.com

1. Fonti accreditate mi dicono di no ed i cultori della serie ringraziano vivamente perché trattasi di vera spazzatura videoludica.
2. Sì, per PC è già uscito e si chiama Tiberian Sun. *Prima o poi verrà convertito per PlayStation,* stay tuned!
3. Ne esistono davvero tantissimi. Uno tra i migliori, secondo il mio personalissimo parere, è questo:
http://www.a-p-i.net/absolute-playstation/apiwalk/apiwalk.htm

Playworld

Breaking the news from the PlayStation World

NEWS PLAYSTATION 2000 ● **UPDATE** RIDGE RACER TYPE 4 ● **SIMULAZIONE** ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE ● **RACING** ROLLCAGE ● **UPDATE** GRANTURISMO 2 ● **INDUSTRY** NEWS

PlayStation 2000: le prime indiscrezioni

Ma perché non chiamarla molto semplicemente P2 o P2000?

NEL CORSO DELL'INTERNATIONAL SOLID STATE CIRCUITS CONFERENCE (ISSCC), CHE SI TERRÀ NEGLI STATES DURANTE IL MESE DI FEBBRAIO, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT E TOSHIBA CORP. ANNUNCERANNO UFFICIALMENTE

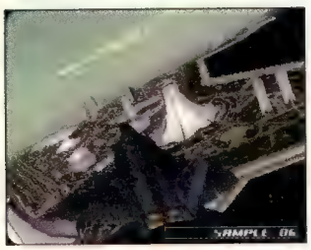
UN NUOVO CHIP SET NATO DALLA COLLABORAZIONE DEI DUE COLOSSI NIPPONICI (CHE PARE ABBIA AVUTO INIZIO CIRCA TRE ANNI FA) E CHE CON OGNI PROBABILITÀ FARÀ PARTE DELLA CIRCUITERIA NEL PROSSIMO SISTEMA SONY. Il *chipset* sarà composto da due elementi principali: un *Digital Signal Processor* (*DSP*) ed un nuovo processore RISC entrambi caratterizzati da un *bus* interno a 128-bit. Sebbene Sony non abbia ufficialmente dichiarato nulla in merito alla potenziale inclusione del *chipset* in PlayStation 2000, molte delle sue caratteristiche lo darebbero invece per scontato, solleticando addirittura interessanti deduzioni in merito al supporto che verrà adottato sulla prossima generazione di PlayStation. Ma procediamo con ordine. Composto da 10.5 milioni di transistor, il *DSP* da 250 MHz, grazie ai suoi 10 accumulatori, sarà in grado di eseguire operazioni in virgola mobile di estrema utilità nei processi matematici necessari in ogni rappresentazione tridimensionale. Il processore RISC includerà una memoria *D-cache* (*Data Cache*) di 8K, 16K per l'*I-cache* (*Instructions Cache*) ed altri 16K per la RAM interna (ovviamente al processore) e "viaggerà" alla velocità di 250 MHz (contro i 200 MHz dell'SH-4 montato su Dreamcast). E ancora, Il *DSP* conterrà anche un decodificatore MPEG-2, il che lascia ipotizzare il probabile impiego del sistema *DVD* (*Digital Versatile Disk*) come supporto del software di PlayStation 2000 (i film su DVD sono, infatti, compressi col modulo MPEG2). Nel complesso il *DSP* sarà capace di eseguire 100 istruzioni multimediali. E non è finita. Come annunciato nell'editoriale del numero 51 di **SPC**, sembrano trovare conferma le dichiarazioni di Ken Kutaragi in merito alla tecnologia di renderizzazione tridimensionale da impiegare nel nuovo sistema Sony. Nel corso di un'intervista pubblicata sulla rivista economica *Business Week*, Kutaragi pose l'accento sull'esigenza di adottare un sistema di *rendering* "alternativo" ai poligoni. Di fatti, pare che PlayStation 2000 disegnerà gli oggetti tridimensionali usando *NURBS* al posto dei tradizionali poligoni triangolari. I *NURBS* (*Non Uniform Rationalized B-Spline*) permettono di disegnare in tempo reale complesse superfici curvilinee e oggetti arrotondati che, altrimenti, richiederebbero un numero spropositato di poligoni tradizionali. Questo, in sintesi, quanto è al momento noto circa quello che appare come uno dei più potenti processori multimediali pensati per un sistema di intrattenimento elettronico casalingo. Le caratteristiche della CPU vera e propria di PlayStation 2000 restano ancora un mistero. E' noto solo che la società californiana SLI Logic (sviluppatrice della CPU di PlayStation) partecipa al nuovo progetto. Per concludere lasciamo spazio ad una serie di indiscrezioni più o meno verosimili diffuse in rete. La prima vede Sony fare un annuncio ufficiale in merito a PlayStation 2000 entro fine novembre (purtroppo dopo la chiusura di questo numero di **SPC**) allo scopo di disturbare il lancio di Dreamcast in Giappone (Mr.Hirose, vice presidente esecutivo di Sega, ha espresso dubbi in merito a quest'eventualità dichiarando che un annuncio tanto anticipato "*danneggerebbe [Sony] stessa e il suo attuale mercato*"). C'è chi ipotizza invece un annuncio in occasione dell'edizione primaverile del *Tokyo Game Show* del 1999. Vedremo. La seconda indiscrezione prospetta l'inclusione di un modem interno per PlayStation 2000, affermando la necessità di un sistema d'accesso a Internet per stare al passo con Dreamcast di Sega. La terza assicura che almeno 10 sviluppatori nipponici (fra cui Namco, Capcom e Konami) avrebbero ricevuto i primi esemplari del nuovo kit di sviluppo e che Sony prevede di non renderlo disponibile alle *software house* occidentali prima della primavera del 1999 (il che confermerebbe per il 2000 la data di commercializzazione di PlayStation 2000 al di fuori del Giappone). Quarta ed ultima notizia (nonché la più fondata) afferma che Sony si sarebbe assicurata i diritti relativi ai domini internet **www.playstation2.com** e **www.playstation2000.com**, il che, inutile dirlo, ha dato già il via ad una serie di sondaggi (e scommesse) su quale dei due nomi verrà infine prescelto da Sony (anche se, proprio negli ultimi giorni s'è fatta largo l'ipotesi di un terrificante PlayBase per la nuova console). **SPC** punta tutto su, be' l'avrete capito, PlayStation 2000...

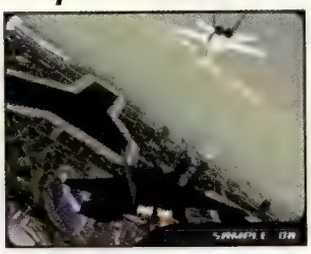
GranTurismo 2 update

EMERGONO ULTERIORI DETTAGLI IN MERITO ALLO SVILUPPO DI GRAN TURISMO 2. Previsto in Giappone per la prossima primavera, il seguito del *racing game* Polyphony vanterà, oltre ai tradizionali circuiti d'asfalto, anche inediti percorsi di derivazione rallistica. Il giocatore dovrà pertanto domare l'impeto della propria vettura lanciata a folle velocità su circuiti sdrucciolevoli ed infangati. Il veto imposto dai costruttori in merito alla simulazione degli incidenti, che tanto aveva penalizzato il *prequel*, pare non si ripresenterà in ***Gran Turismo 2***. Ammaccature sulle lamiere, incidenza degli scontri sulle prestazioni delle auto (tra cui pare saranno inclusi alcuni modelli targati Ferrari e Porche), ribaltamenti e quant'altro saranno all'ordine del giorno e simulati col medesimo spirito zelante e la medesima passione che ha fatto di ***Gran Turismo*** il non plus ultra del genere corsistico per PlayStation.

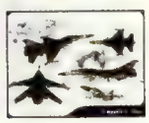
E' DA CIRCA UN MESE DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI DI DISCHI (SI DICE COSÌ, NO?) LA COMPILATION THE SOUND OF GRAN TURISMO. Raccolti in un unico CD, buona parte dei *soundtrack* inclusi nella versione PAL di ***Gran Turismo*** (e di ***WipEout 2097***). Discutibilmente esclusi dalla raccolta: il brano dei Manic Street Preachers *Everything Must Go* (remixato da Chemical Brothers) impiegato come accompagnamento sonoro dell'intro nel titolo Polyphony; *Oxyacetalene* e *Autonomy* di Cubanate nonché *Chicken on a bone* e *Tangerine* di Feeder. Be' praticamente quasi la metà. In compenso, chi vorrà portarsi a casa la compilation edita da EMI Records potrà godere dei brani extra quali: *Scary Monsters* (David Bowie), *Chinese Bombs* (Blur), *Bruise Pristine* (Placebo), *Conspiracy* (Terrovision), *Atom Bomb* (Fluke), *Wide Open Space* (Mansun), *Not if you were the last junkie on Earth* (The Dandy Warhols), *A film for the future* (Idlewild), *Richard III* (Supergrass), *Whoosh* (Bentley Rhythm Ace), *Sister Sister* (Philadelphia Bluntz) e *Resistor* (Radiator) per un totale di 18 pezzi che, a quanto pare, con ***Gran Turismo*** non hanno poi molto in comune...

Ace Combat 3: Electrosphere





NAMCO OF JAPAN HA DIFFUSO LE PRIME IMMAGINI DEL TERZO EPISODIO DEL MIGLIOR "SIMULATORE DI VOLO" PER PLAYSTATION. Notevolmente maturata fra la prima e la seconda edizione, tanto in termini ludici quanto estetici, la serie di ***Ace Combat*** si avvia alla sua terza ed ultima incarnazione sul 32-bit Sony. Un'attenta analisi delle immagini di ***Ace Combat 3: Electrosphere*** rivela una cosmesi impressionante. Vaste e dettagliate scenografie si perdono nella nebbia solo a notevole distanza e denunciano un efficace resa fotorealistica delle scene. Palazzi tubolari e morbide strutture architettoniche all'avanguardia suggeriscono ambientazioni futuristiche, mentre i caccia simulati appaiono decisamente fedeli alle controparti reali. Sebbene SPC non abbia potuto visionare alcuna *demo* relativa ad ***Ace Combat 3***, non è difficile indovinare una velocità ed una fluidità dell'azione conforme a quanto Namco ha saputo offrire da ***Ridge Racer*** ad oggi (***Xevious 3D*** escluso). Prevista per la primavera del 1999, la commercializzazione di ***Ace Combat 3*** non mancherà di attirare un folto gruppo di accoliti nei negozi specializzati nipponici... e non.



NOTATE LA COMPLESSITÀ E L'ESTENSIONE DEL PANORAMA URBANO...

Ridge Racer Type 4 update

E' CONFERMATO: LA CONFEZIONE DI RIDGE RACER TYPE 4 ***(DISPONIBILE DAL 3 DICEMBRE NEI NEGOZI D'IMPORTAZIONE) CUSTODISCE UN SECONDO CD CONTENETE*** RIDGE RACER HI-SPECIFICATION VERSION, REMAKE ***A 60 FPS DEL PRIMO EPISODIO DELLA FORTUNATA SERIE DI*** RACING GAME ***NAMCO.*** Compatibile col nuovo controller *JogCon*, l'*Hi Spec. Version* vanta scenografie più dettagliate e le raffinate ombreggiature latitanti nella versione originaria, ma permette di giocare nelle due sole modalità *Time Attack* e *Time Trial*. Sorry. Sempre incluso nella confezione è il *Namco Catalogue '98*, un ricco *data base* su CD-Rom prodigo di informazioni sull'intera *lineup* Namco (software ed accessoristica) relativa al periodo '94-'98 (***Dragon Valor*** incluso) nonché numerosi demo giocabili tra cui ***Libero Grande, Tekken 3, Wind of Klonoa*** e ***Tales of Destiny***. Sempre confermata la voce che dava ***RR4*** compatibile con PocketStation. Gli utenti potranno impiegare il *PDA* Sony per scambiare parti meccaniche delle vetture e tempi con altri utenti attraverso i raggi infrarossi.

VERSIONE ORIGINALE (A SINISTRA) E HI-RES (DESTRA).

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT
STAI PER APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO

Amici del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

• prezzi esclusivi per corrispondenza
• i prezzi sono IVA inclusa
• tutti i prodotti sono coperti da garanzia
• PERMUTA E VENDITA DELL'USATO
✓offerte valide anche nel punto vendita e nei point

GIOCHI PER GAME BOY e PC

VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI POINT
ASTI
giocomusica
VIA XX SETTEMBRE, 83
SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A

PLAYSTATION
COLIN MC RAE L.95.000
DEAD OR ALIVE L.79.000
JOYPAD L.19.000
MEMORY CARD L.22.000
NINJA L.95.000
RESIDENT EVIL 2 ...L.109.000
E OLTRE 500 TITOLI DISPONIBILI

X PSX e NINTENDO
ECCEZIONALE con pedali
ACCESSORI
TELEFONARE
JOYPAD ANALOGICO DUAL SHOCK L. 45.000

MEDIEVIL TELEFONARE
MOTO RACER 2 L. 89.000
TOCA 2 TELEFONARE

ALIENS TELEFONARE
Alien Resurrection
Apocalypse
fifa 99
X-FILES TELEFONARE
CRASH BAND. 3 L. 85.000
TEKKEN 3 L. 92.000

COOL BOARDER 3 L. 89.000
+ memory card L. 99.000
FORMULA 1 OFFERTISSIMA
+ memory card L. 259.000

actua SOCCER 3
DUKE NUKEM TIME TO KILL
TENCHU STEALTH ASSASSINS TELEFONARE
ABE'S EXODUS TELEFONARE
Spyro the Dragon TELEFONARE
VICTORY BOXING TELEFONARE

PORTACHIAVI
MAGLIETTE
CAPPELLINI E
GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19
SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000
DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - ABE'S ODISSEY - RESIDENT EVIL - TOCA TOURING CAR - COMMAND & CONQUER PLAT - TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI!
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

8 NOVEMBRE GRANDE TORNEO
TOMB RAIDER III PRENOTARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso
Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Industry News

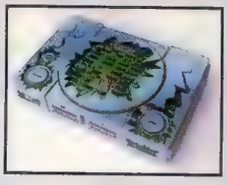
METAL GEAR SOLID NTSC? NO WAY!

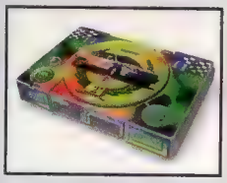
NONOSTANTE ABBIA ABITATO IL PRIMO POSTO DELLE CLASSIFICHE DI VENDITA PER TUTTO IL MESE DI SETTEMBRE, LA VERSIONE PAL DI TEKKEN 3 HA VENDUTO MENO UNITÀ DI QUANTO SUGGERIVANO LE PREVISIONI. INDIGNATI, MOLTI DISTRIBUTORI HANNO INDICATO IL MERCATO D'IMPORTAZIONE (E QUELLO PIRATA) COME CAUSA DEL FENOMENO E HANO CHIESTO UNA MAGGIORE REGOLAMENTAZIONE DEL TRAFFICO DI MATERIALE LUDICO IN EUROPA. Consapevole dell'importanza di un efficiente quanto fidato sistema di distribuzione locale, Konami intende impedire che il medesimo malcontento riaffiori a febbraio durante la commercializzazione del suo *Metal Gear Solid* in formato PAL. A tale scopo, la *softco* nipponica appare seriamente impegnata nel frenare l'importazione delle versioni di *Metal Gear Solid* già pubblicate in America e Giappone, col chiaro intento di assicurare ai suoi corrispondenti europei un mercato "vergine" pronto ad accogliere a braccia aperte l'edizione ufficiale del *blockbuster* creato da Hideo Kojima. Durante lo scorso mese di novembre, diverse lettere "minatorie" sono infatti pervenute ad altrettanti importatori del Vecchio Continente allo scopo di dissuaderli dal saturare il mercato con i loro prodotti non ufficiali e minacciando di adire le vie legali verso chi ignorerà il divieto. In effetti, secondo la legislazione internazionale, Konami ha il diritto di impedire l'importazione di meteriale destinato unicamente al mercato nipponico (del resto, la dicitura "for Japan only" sul retro delle confezioni non ha scopi decorativi), ma non può inibire la circolazione di quest'ultimo entro i confini dell'Unione Europea (qualora riesca a superare le barriere doganali). Malgrado i divieti e le minacce, milioni di confezioni di *Metal Gear Solid* ammiccano sfacciatamente dalle vetrine dei negozi italiani sin da settembre (potenza dell'*hype*). Fallita l'operazione sul piano internazionale, Konami ha preso di mira la stampa specializzata locale, intimando (*again*) di adire le vie legali verso coloro che oseranno pubblicare recensioni o commenti sul gioco in versione americana (su quella jappo si sono ormai espressi tutti) prima del mese di febbraio. In sintesi, piuttosto che venire incontro ai desideri dei consumatori accelerando i tempi di localizzazione dei suoi prodotti, Konami sembra più preoccupata del danno inferto dal *software* importato ai suoi distributori locali. SPC, dal canto suo, non può che sorridere nel vedere un colosso dell'industria videoludica così indaffarato nel rimediare ai danni causati dalle sue stesse politiche distributive e accetta volentieri di soprassedere sulla versione americana di *MGS* (pur non ritenendosi costretta a farlo da nessuna normativa vigente) delegando all'intelligenza dei suoi lettori il compito di scegliere le opzioni d'acquisto a loro più convenienti.

SI AVVICINA LA FINE DEL MERCATO D'IMPORTAZIONE PARALLELA? KONAMI (E CAPCOM, COME AVEVAMO VISTO SUI NUMERI SCORSI DI SPC) SI AUGURANO SIA PROPRIO COSÌ...

PlayStation Graphic Kit

VISTO CHE PLAYSTATION È DIVENTATA DA TEMPO UN OGGETTO MAINSTREAM, se volete differenziarvi dalla massa non vi resta che personalizzare la vostra console. A tale scopo può tornare utile il *PlayStation Graphic Kit,* distribuito in Italia da Db-Line, ovvero un foglio adesivo sagomato da applicare in un attimo sulla vostra macchina da gioco. I soggetti del kit sono molteplici: checkate quello rallystico (a destra) e uno denominato "Crash!" (a sinistra) con tanto di finte crepe e circuiteria a vista...





DINAMICA EIDOS

EIDOS INTERACTIVE HA RECENTEMENTE ACQUISTATO LA SOFTWARE HOUSE CRYSTAL DYNAMICS PER LA MASTODONTICA CIFRA DI 47.5 MILIONI DI DOLLARI (QUASI 81 MILIARDI DI LIRE). Criticata per l'esclusivo affidamento sul *franchise* di ***Tomb Raider***, Eidos risponde cementeficando la propria posizione come protagonista del mercato videoludico, arricchendo la propria *line-up* con ***The Unholy War, Akuji the Heartless, Gex: Deep Cover Gecko*** e ***Legay of Kain: Soul Reaver***, sviluppati presso gli studi della rinata *softco* californiana. Con Crystal Dynamics salgono quindi a sette le società (fra cui Core, Ion Storm, Looking Glass e Quantic Dream) a cui Eidos metterà a disposizione i propri capitali finanziari e la sua capillare quanto efficiente rete distributiva. SPC spera che la qualità non ne risenta. Nella *press release* Eidos , Rob Dyer presidente di Crystal Dynamics ha dichiarato che *"l'accordo stretto con Eidos Interactive, uno dei maggiori editori nel mercato PC e console, segna un passo importante nella crescita di Crystal Dynamics come software house leader del settore* entertainment". Sono sempre così dannatamente altisonanti queste *press release*...

VENDITE PLAYSTATION DI SETTEMBRE

PLAYSTATION CONTINUA A DOMINARE IL MERCATO DELL'INTRATTENIMENTO ELETTRONICO CASALINGO. Secondo il rapporto stilato da TRSTS, a settembre, le vendite di PlayStation negli Stati Uniti sarebbero lievitate del 97% rispetto al mese di agosto. Nell'arco di trenta giorni, più di 385.000 console sono passate nelle mani di altrettanti consumatori, con un rapporto vendite rispetto alla concorrenza di 2 a 1 (alcuni rivenditori hanno registrato addirittura un rapporto di 3 a 1). Sempre nello stesso periodo, il *market share* di PlayStation è cresciuto dell'8%, passando dal 61% al 69%. Sebbene Sony sia comprensibilmente entusiasta del risultato ottenuto ed indichi il recente abbattimento del prezzo di PlayStation + *Dual Shock* (a 129 dollari dal 30 agosto), come fattore scatenante del boom post-vacanziero, SPC non può fare a meno di interrogarsi sull'effettiva validità dei dati raccolti. Rapportare ad agosto (mese noto per la scarsissima propensione alla spesa da parte del consumatore, "distratto" dalle vacanze estive) i dati di settembre, appare quantomeno ingenuo e fuorviante per una corretta determinazione dei dati di crescita. Ciò nonostante, le vendite *software* hanno registrato un'ulteriore impennata del 210% rispetto al mese precedente, seguite a ruota da quelle dei titoli *budget* il cui listino gode delle *new entry* estive ***Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, Jet Moto 2, 2 Extreme*** (ex-***ESPN Extreme Games***) e ***Twisted Metal 2***. *"I consumatori hanno dimostrato che PlayStation è la scelta numero uno fra i sistemi d'intrattenimento elettronico"* ha dichiarato Kaz Hirai, vice presidente esecutivo di SCEA. *"I consumatori non pensano più al videogame come ad un giocattolo. Loro cercano valore a lungo termine ed un'ampia varietà di titoli, ed è per questo che PlayStation continuerà ad esercitare una forte attrazione per tutto il periodo natalizio ed oltre"*. Ok, avanti un altro...

ELECTRONIC ARTS COMPRA TUTTO

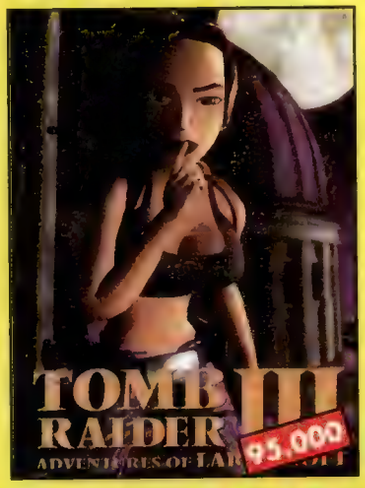
SAPEVAMO CHE ERA SOLO UNA QUESTIONE DI TEMPO. Electronic Arts, il colosso dell'editoria videoludica mondiale, ha acquistato i diritti relativi ai due prossimi campionati mondiali di calcio, all'Euro2000 e alla Bundesliga, più un'estensione per altri otto anni della licenza FIFA. E non è finita. EA ha dichiarato di voler produrre tre simulatori calcistici all'anno con i quali spera di accontentare differenti *target* di utenza (non certo i nostri). Sebbene non particolarmente seguito negli States, il calcio è sport nazionale in quasi tutta Europa e, a quanto pare, EA intende approfittarne alla grande. In virtù degli accordi presi, l'80% del nostro mercato può già ritenersi di dominio EA. Passami quella fiala di cianuro, va...

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 3	L. 99.000
ACTUA POOL	L. 95.000
ACTUA SOCCER 3	L. 95.000
APOCALYPSE	L. 99.000
ATLANTIS	L. 95.000
BABY UNIVERSE	L. 59.000
BLASTO	L. 69.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BREATH OF FIRE 3	L. 95.000
BUST A GROVE + PORTA CD	L. 89.000
BUST A MOVE 3DX	L. 85.000
C&C RETALIATION	L. 95.000
CARDINAL SYN	L. 89.000
COLONY WARS 2	L. 95.000
COMMAND & CONQUER	L. 49.000
COOL BOARDER 3 + PORTA CD	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 49.000
CRASH BANDICOOT 3	L. 89.000
CROC	L. 59.000
FATE TO BLACK	L. 49.000
FELONY 11/79	L. 49.000
FIFA SOCCER 99	L. 89.000
FORMULA 1	L. 49.000
FORMULA 1 98	L. 89.000
GEX 3D	L. 75.000
GRAN TURISMO	L. 89.000
GTA	L. 55.000
HERCULES (DISNEY)	L. 49.000
LIBERO GRANDE + PORTA CD	L. 89.000
MEDIEVIL	L. 95.000
MISTER DOMINO	L. 89.000
MORTAL KOMBAT TRIOLOGY	L. 55.000
MOTO RACER 2	L. 95.000
NBA LIVE 99	L. 95.000
ODDWORLD ABE'S EXODUS	L. 99.000
ODDWORLD ABE'S ODIS.	L. 55.000
PAX CORPUS	L. 49.000
PITFALL 3D	L. 79.000
POPULOUS	L. 95.000
RESIDENT EVIL	L. 49.000
SOVIET STRIKE	L. 49.000
SPYRO THE DRAGON	L. 89.000
TEKKEN 2	L. 49.000
TEKKEN 3	L. 95.000
TEST DRIVE 4X4	L. 99.000
TEST DRIVE 5	L. 95.000
TIME CRISIS	L. 49.000
TOCA TOURING CAR 2	L. 99.000
TOMB RAIDER 3	L. 99.000
TOPOLINO (DISNEY)	L. 49.000
VICTORY BOXING 2	L. 95.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000
WRECKIN CREW	L. 49.000



SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA
PER CORRISPONDENZA

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY italiano	L. 99.000
ASCII GRIP	L. 55.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L. 29.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L. 15.000
CAVO SCART	L. 29.000
JOYPAD DUAL SHOCK	L. 55.000
JOYPAD NO ORIG. COLOR	L. 25.000
JOYPAD ORIG.	L. 35.000
MOUSE + TAPPETINO	L. 65.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
RESIDENT EVIL PAD	L. 69.000
SCORPION GUN universale	L.79.000
VOLANTE + PEDALIERA	L. 109.000
PORTA CD ORIG.	L.25.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L.65.000
MEMORY CARD ORIG.	L. 35.000
MEMORY CARD NO ORIG.	L.25.000

TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

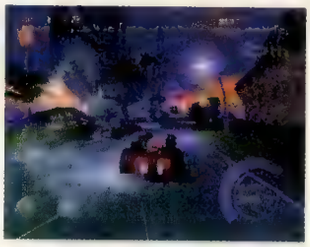
activision games usa	L. 109.000
brave fencer musashi usa	L. 129.000
bushido blade 2 usa	L. 119.000
contra adventur usa	L. 119.000
crash bandicoot 3 usa	L. 119.000
darkstalker 3 usa	tel.
dragon seeds usa	L. 119.000
exciting bass jap	L. 139.000
kagero usa	L. 119.000
macross v-fx jap	L. 109.000
mega man legend usa	L. 119.000
metal gear solid usa	L. 135.000
parasite eve usa	L. 135.000
rally cross 2 usa	L. 119.000
rally de africa jap	L. 139.000
ridge racer 4 jap	tel.
rival schools usa	L. 119.000
rouge trip usa	L. 119.000
silhouette mirage jap	L. 119.000
smash court tennis jap	L. 139.000
street figter zero 3 jap	tel.
superman usa	tel.
t'ai - fu usa	L. 119.000
twist and metal 3 usa	L. 119.000
vampire savior ex plus jap	L. 139.000
xenogear usa	L. 119.000

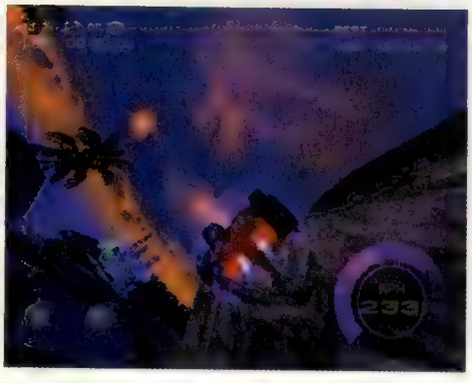
sony playstation + dual shock
L. 245.000

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

HALLOWEEN GAMES AUGURA UN BUON NATALE
E UN FELICE ANNO NUOVO A TUTTI!!

Rollcage



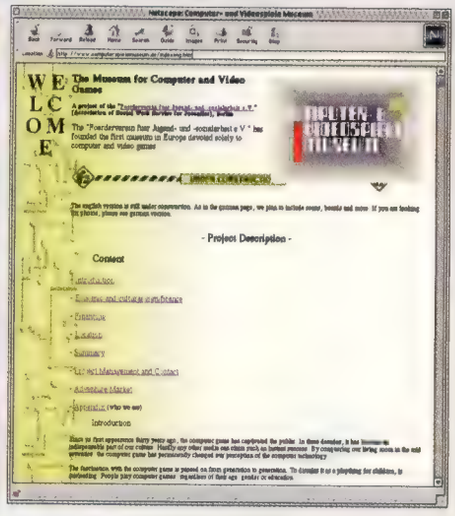


SVILUPPATO DA ATD PER PSYGNOSIS,* ROLLCAGE *È UN FUTURISTICO SIMULATORE DI GUIDA caratterizzato da un promettente *engine* grafico capace di seguire agevolmente le folli corse condotte dai bizzarri veicoli proposti. In virtù del loro design (e come il titolo suggerisce), anche quando capovolte, le vetture continuano la loro corsa senza problemi e grazie allo sfruttamento della forza centrifuga possono correre lungo le pareti laterali dei tracciati o lungo i soffitti delle gallerie. L'azione scorre pertanto frenetica in accordo con l'impronta *arcade* del prodotto esaltata dall'impiego di armi di vario genere. La versione PC mostrata al recente *ECTS* appariva promettente. Speriamo che si possa dire altrettanto di quella PlayStation non appena Sony vorrà inviare una demo alla redazione di **SPC** per una *preview* più esaustiva.

LA POSSIBILITÀ DI PERCORRERE OGNI ZONA DEL TRACCIATO VIRTUALMENTE ACCESSIBILE POTREBBE DARE ADITO A SOLUZIONI LUDICHE ESALTANTI.

Back to the roots

LA PRESENTAZIONE ALLA STAMPA EUROPEA DI ASTEROIDS IN QUEL DI BERLINO **è stata l'occasione per Activision di annunciare la propria collaborazione col Museo del Computer e del Videogioco, situato appunto nella capitale tedesca (www.computerspielenmuseum.de/indexeng.htm): la storica casa ha infatti donato al museo un *coin-op* di *Asteroids* in perfette condizioni. Se tutto va per il verso giusto, Activision conta di fare altrettanto con *Space Invaders* (che, lo ricordiamo, uscirà in versione PlayStation a breve). Questo è quel che si dice *"retrogaming* all'ennesima potenza"...**



Miscellanea

● A seguito delle rivelazioni di Capcom of Japan in merito a ***Bio Hazard Codename: Veronica*** per Dreamcast, molti si sono interrogati sulle sorti del terzo episodio dell'*horror adventure* per PlayStation. Ebbene Capcom of America ha prontamente fugato ogni timore annunciando che lo sviluppo di ***Bio Hazard 3*** per il 32-bit Sony procede regolarmente e che la versione per Dreamcast non è altro che il quarto episodio della serie. Intanto negli *States* fervono i preparativi per la ri-commercializzazione di ***Resident Evil*** e ***Resident Evil Director's Cut*** con supporto *Dual Shock*. Un'imponente campagna promozionale esploderà in pieno periodo natalizio investendo coloro che avranno l'ardire di accendere il televisore fra il 16 novembre e il 17 dicembre e bazzicare fra le emittenti nazionali e via cavo quali MTV, Sci-Fi Channel, USA Network, Turner Entertainment e Comedy Center.

● Rumori: secondo alcune fonti ufficiose (leggi il *Web*) ***Final Fantasy IX*** sarebbe già in fase di sviluppo presso gli studi nipponici di SquareSoft. La nona edizione della serie di RPG più famosa della storia videoludica pare vedrà la luce il 9 settembre 1999 (***FF9*** uscirebbe pertanto il 9/9/99... geniale) in veste di *killer application* per PlayStation 2000 (sebbene altre fonti, altrettanto inaffidabili, lo diano esclusivamente per l'attuale versione del 32-bit Sony). Vedremo. Sempre secondo voci non confermate, SquareSoft avrebbe avviato lo sviluppo di ***Chrono Trigger 2***. Dopo l'ottima *performance* del *prequel* su piattaforma Super Nintendo, il RPG "alternativo" alla saga di ***Final Fantasy*** potrebbe girare su PlayStation 2000. Difatti, in considerazione del ritardo con cui il progetto ha preso il via e del tempo necessario per realizzarlo, una commercializzazione di ***Chrono Trigger 2*** prima del 2000 appare molto improbabile...

● Emulando la decisione di SquareSoft (e Capcom e Konami e... tante altre *softco* a quanto pare) in merito alla ri-commercializzazione della versione americana di ***Final Fantasy VII*** (impreziosita da nuovi FMV e *Weapon* rispetto a quella nipponica) nel paese del Sol Levante, Sony Music Entertainment si appresta a distribuire in Giappone un'edizione riveduta e corretta dello *stealth game* ***Tenchu***. Previsto per il 25 febbraio, ***Tenchu: Shinobi Gaisen*** vanterà le medesime migliorie apportate all'originale durante il processo di conversione per il mercato occidentale (sistema di controllo perfezionato, nuovi livelli) più un inedito sistema di *editing* che permetterà al giocatore di costruirsi le proprie missioni.

● Activision ha annunciato la conversione di ***Civilization 2*** per Sony PlayStation. Il popolare (nonché sofisticato) strategico di Sin Meier, acclamato dalla critica e dal pubblico, sarà commercializzato in Europa nel mese di marzo '99 insieme al già annunciato ***Quake 2***.

● SCi ha stretto un accordo esclusivo col gruppo musicale Iron Maiden per l'impiego di quattro suoi brani in ***Carmageddon 2: Carpocalypse Now***. Il seguito del titolo più controverso dell'ultimo *decennio* vanterà pertanto un *soundtrack* decisamente pesante caratterizzato da pezzi di The Trooper, Aces High, Be Quick e Man on the Edge. L'inevitabile commento di Blaze Bayley, leader del gruppo, è stato: "*come grande fan del primo* ***Carmageddon****, non vedo l'ora di giocare il seguito.* ***Carmageddon*** *riflette l'essenza degli Iron Maiden. Se esiste un gioco che condivide la nostra filosofia di vita, questo è senza dubbio* ***Carmageddon***".

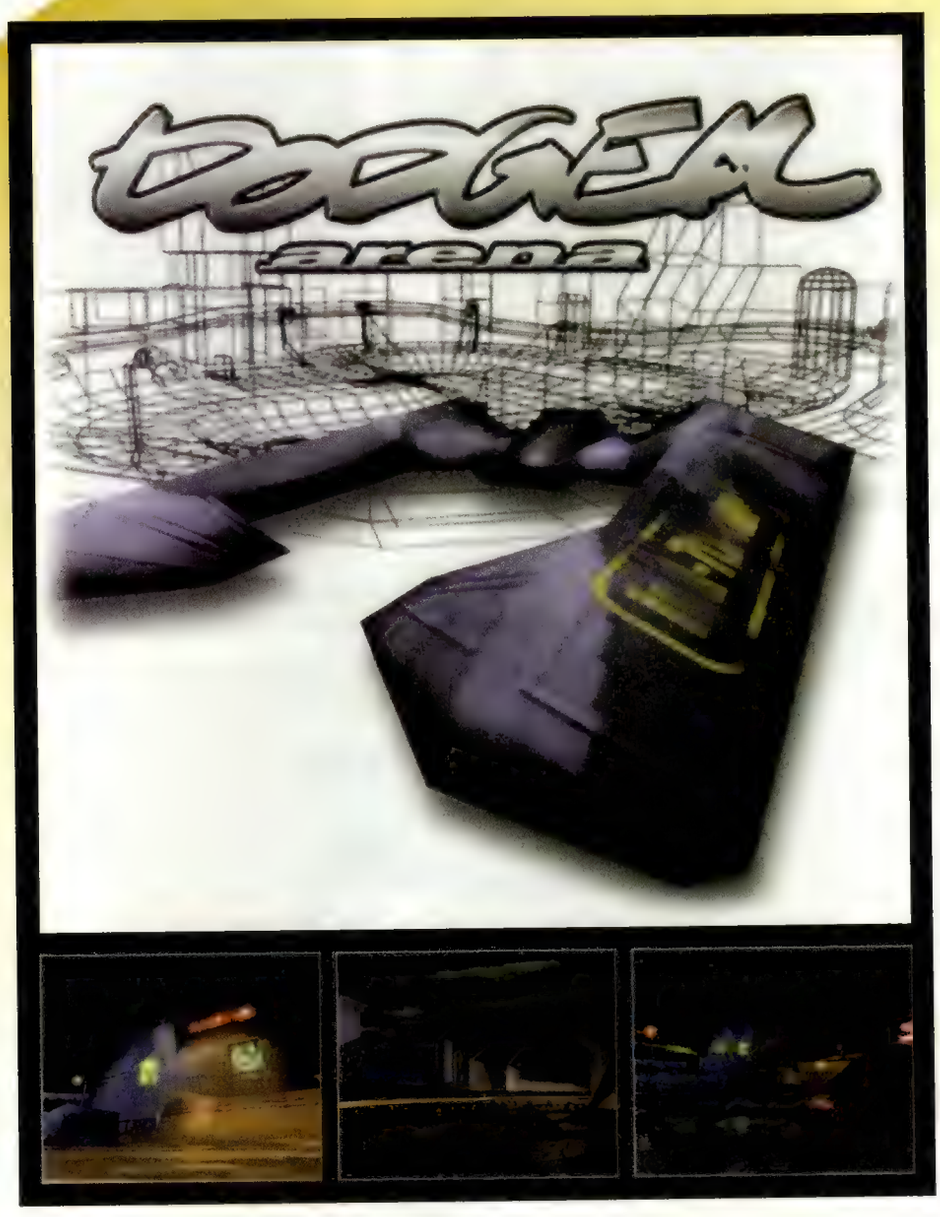
Se per qualche bizzarra coincidenza vi dovesse capitare di salire in macchina con Bayley alla guida, **SPC** consiglia caldamente di allacciare le cinture di sicurezza (e magari buttar giù un abbozzo di dichiarazione testamentaria... *you never know*).

● Lo scorso novembre Midway Home Entertainment ha annunciato il seguito di ***Rampage World Tour*** previsto per marzo prossimo. Intitolata ***Rampage Universal Tour***, la nuova edizione del *game* originario del 1986 spera di attecchire sul mercato in virtù del recente passaggio del lungometraggio *Godzilla* e offrirà la possibilità di comandare quattro nuove creature: un rinoceronte, un'aragosta, un ratto e, in onore del titolo, un alieno. George, Lizzy e Ralph saranno ovviamente presenti. Composto da 125 livelli affetti dalle variazioni cromatiche del caso in virtù dei fattori atmosferici e temporali previsti, ***Rampage Universal Tour*** non è totalmente avaro di implementazioni rilevanti. Riempendo un'apposita barra energetica il giocatore potrà far eseguire al proprio titano postmoderno una supermossa che definire devastante appare quasi ironico.

TENCHU USCIRÀ PER LA SECONDA VOLTA SUL MERCATO GIAPPONESE. L'UNICA DIFFERENZA È CHE ORA IL GIOCO SI CHIAMA* TENCHU: SHINOBI GAISEN... *SCHERZI A PARTE, SI TRATTA DI UNA VERSIONE IMPLEMENTATA E... BE', PER IL RESTO LEGGETE L'ARTICOLO QUI A FIANCO...

SCATTA O COLPISCI

HAI UN SECONDO PER DECIDERE.



adv: info@graphimage.it

MANUALE IN ITALIANO

Sei nel 2049 e per sentirti un Dio hai solo il Dodgem: schizza via con la navicella spaziale, cattura l'anello luminoso, gioca duro contro gli avversari e "spara" in goal. Devi vincere il campionato più sconvolgente della galassia, ma attento: in questa sfida iperveloce all'ultimo respiro potrai distinguere la scia luminosa dell' avversario solo quando gli sarai addosso! Potrai lanciarti in eccitanti sfide attraverso 8 diversi livelli disseminati d'armi e power-up per migliorare il vostro Dodgem e sconfiggere gli altri giocatori, comandati dal sistema o in modalità multiplayer. Lo sport è pericoloso, le ricompense basse, ma comandare questo mezzo è un'esperienza unica!

Dodgem Arena: la gara-thrilling più veloce mai vista su PlayStation!

PROJECT TWO INTERACTIVE

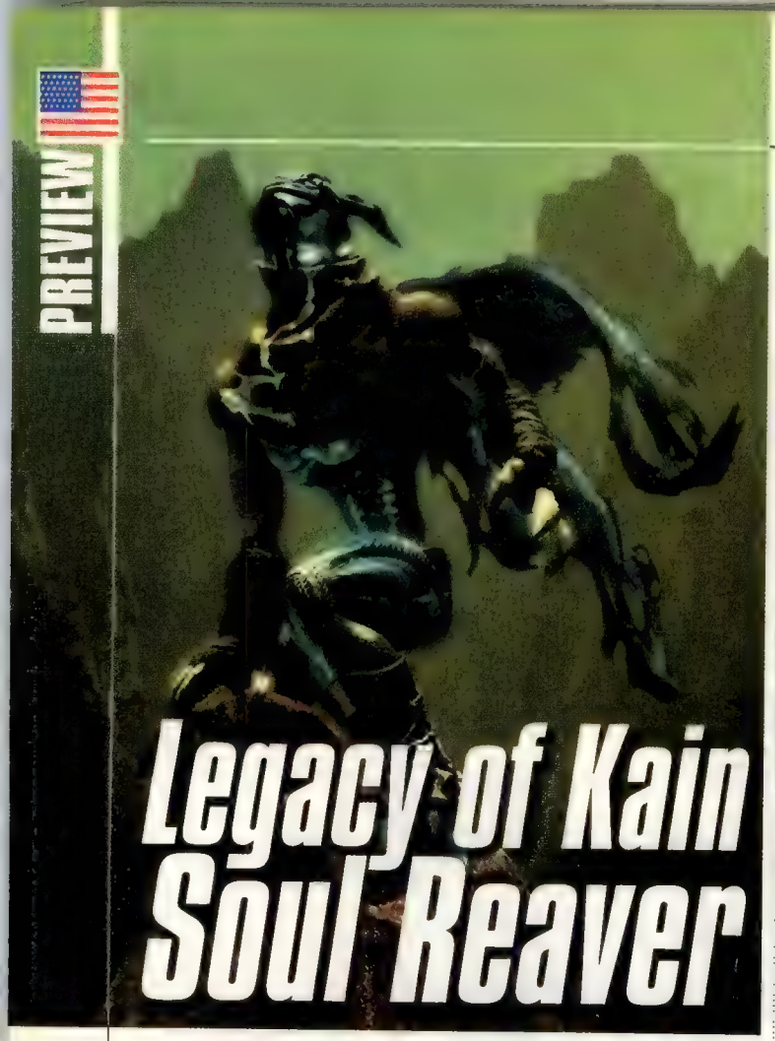
PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

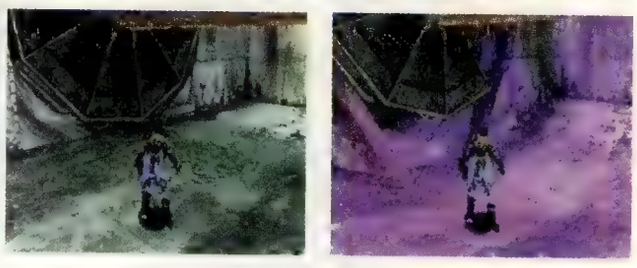
3D PLANET S.r.l. - via E. Fermi 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it



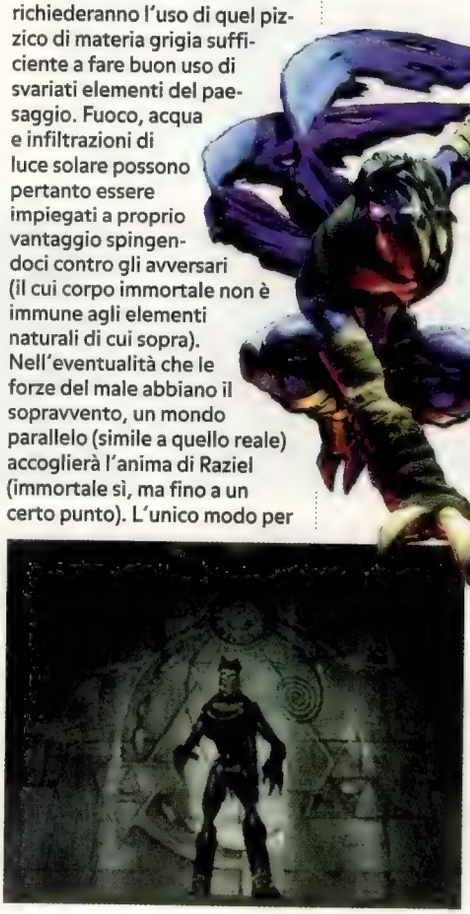
Legacy of Kain Soul Reaver

durante il suo viaggio verso la data di commercializzazione prevista per marzo, *Legacy of Kain: Soul Reaver* conquista sempre più l'interesse di SPC.
Diversi filmati giunti in redazione mostrano un *engine* grafico notevole. Sebbene ingoiate da nebbia e oscurità, le scenografie di ***Soul Reaver*** appaiono decisamente complesse e trasmettono efficacemente il clima tenebroso suggerito dal *background* narrativo. Come in ***Gex 3D*** anche ***Soul Reaver*** offre la possibilità di avvicinare l'inquadratura alle spalle del protagonista e scrutare i dintorni (e, eventualmente, notare la magnificenza delle strutture architettoniche). Il funzionamento della camera virtuale appare ottimale e sembra intuire le intenzioni del giocatore posizionandosi di conseguenza. I pochi nemici presenti nella *demo* sono un pretesto per mostrare le splendide animazioni occorrenti quando Raziel ne infilza uno con la sua *Soul Reaver* (la spada appartenente a Kain nel primo episodio).
Agonizzante, il vampiro scheletrico barcolla avanti e indietro, impalato a morte, mentre fiumi di sangue colano dalla ferita. Poco dopo si ritrova steso al suolo mentre l'anima esala dal suo corpo per finire in quello del suo carnefice. Non male. Alcuni vampiri o alcune situazioni particolarmente affollate richiederanno l'uso di quel pizzico di materia grigia sufficiente a fare buon uso di svariati elementi del paesaggio. Fuoco, acqua e infiltrazioni di luce solare possono pertanto essere impiegati a proprio vantaggio spingendoci contro gli avversari (il cui corpo immortale non è immune agli elementi naturali di cui sopra). Nell'eventualità che le forze del male abbiano il sopravvento, un mondo parallelo (simile a quello reale) accoglierà l'anima di Raziel (immortale sì, ma fino a un certo punto). L'unico modo per fuggire da questa terra dei non-morti sarà ripristinare il proprio livello energetico nutrendosi delle anime vaganti nei dintorni. Il passaggio dalla dimensione reale alla zona spettrale (e viceversa) avviene attraverso un affascinante effetto *morphing*. Colonne e pareti si piegano e si distorcono in tempo reale assumendo la forma di bizzarre strutture geometriche disegnate da logiche prospettiche assurde. In virtù dell'assurdità imperante, locazioni inaccessibili nel reale potrebbero rivelare una via di passaggio in versione "deformata". Sebbene in principio limitante ai fini dell'esplorazione, il passaggio alla zona spettrale diventerà indispensabile in alcune sezioni di gioco e Crystal Dynamics prevede di rendere disponibile la "commutazione" come abilità extra acquisibile da Raziel nel corso del gioco (oltre, fra le tante, alla possibilità di arrampicarsi sulle pareti). La crescita del proprio alter ego in termini "prestazionali" stimola infine la rivisitazione delle aree già esplorate (ne sono previste 15) collegate fra loro in maniera impercettibile dal videogiocatore. Forte dell'apporto economico offerto da Eidos dopo l'acquisizione di Crystal Dynamics, lo sviluppo di ***Legacy of Kain: Soul Reaver*** appare procedere senza intoppi dimostrando già da adesso tutto il suo potenziale ludico.

La sequenza qui sopra mostra l'effetto morphing occorrente durante il trapasso nella zona spettrale.



In* Soul Reaver *niente è come sembra. Passaggi apparentemente sigillati rivelano improbabili spiragli se visti da diversa... dimensione.



Titolo : L. of Kain: Soul R.
Casa : Eidos
Uscita : Marzo
N° Giocatori: 1
Genere : Action Adventure

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SERRIGNO (NA)

(0362) 238.148

ATTENZIONE: PLAYSTATION SEMPRE DISPONIBILE

ANIMATION

DANCING BLADE (JAP)	99
DOUBLE CAST (JAP)	99
KINDAICHI SHONEN 2 (JAP)	99
STOLEN SONG DLX (JAP)	99
TOKIMEKI MEMORIAL 2 (JAP)	99

ARCADE

BABY UNIVERSE	79
BATTLE CHASE	99
BISHIBASHI SPECIAL (JAP)	99
BOMBERMAN WARS (JAP)	99
BOMBERMAN WORLD	79
BUST-A-GROOVE (ITA)	99
CAESAR'S PALACE (EUR/USA)	79
CAESAR'S PALACE 2 (EUR/USA)	99
CRYPT KILLER (USA)	49
EXTREME PINBALL (USA)	79
FLUID	79
GAME PARADISE 2 (JAP)	99
GUN BARL (JAP)	99
LEMMINGS	59
LETHAL ENFORCERS (USA)	49
LODE RUNNER (USA)	99
MUSIC	79
PARAPPA THE RAPPER	79
PET IN TV (ITA)	79
POINT BLANK	79
POINT PLANK+GCOM45	149
PRO PINBALL: BIG RACE USA	99
ROBOTRON-X (EUR/USA)	49
TIME CRISIS (PLATINUM)	49

AVVENTURA

ARK OF TIME	79
ATLANTIS (ITA)	99
B.L.U.E. (JAP)	99
BROKEN SWORD 2 (FRA)	59
CASPER	79
DARK MESSIAH (JAP)	99
DISCWORLD 2 (USA)	49
G-SHOCK	99
HEART OF DARKNESS (ITA)	99
KAGERO (JAP)	99
KOWLOON'S GATE (JAP)	99
LAST REPORT (ITA)	79
MONKEY HERO (ITA)	99
OVERBLOOD	59
OVERBLOOD 2 (JAP)	99
PARASITE EVE (JAP/USA)	TEL
PERFECT ASSASSIN	59
RIVEN	99
SHADOW TOWER (JAP)	99
SUPER ADV ROCKMAN (JAP)	99
TAIL CONCERTO (JAP)	99
TIME COMMANDO	49
VERSAILLES (ITA)	69
YELLOW BRICK ROAD (JAP)	99

AZIONE

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	49
APOCALYPSE (ITA)	99
ARMORED CORE	99
ARMORED CORE 2 (USA)	99
ASSAULT (ITA)	99
BATMAN & ROBIN (USA)	99
BEAST WARS TRANSFORMERS	89
BELTROGGER 9 (JAP)	79
BIO HAZARD 2 D.S.V. (JAP)	99
BLAST CHAMBER (EUR/USA)	49
BRAHMA FORCE (USA)	49
C: CONTRA ADVENTURE (USA)	99
CASTLEVANIA	89
CLOCK TOWER	99
CRISIS CITY (JAP)	99
CRITICAL DEPTH (EUR/USA)	89
CRUSADER NO REMORSE	59
CYBER SLED (USA)	49
CYBERIA	49
DEATHTRAP DUNGN (EUR/USA)	79
DEEP BLUE	99
DESCENT (EUR/USA)	49
DESCENT 2	69
DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)	49
DISRUPTOR	49
DOLPHIN'S DREAM (JAP)	99
DOOM (PLATINUM)	59
DUKE NUKEM 3D	59
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	99
ELEMENTAL GEARBOLT (JAP)	99
ENIGMA (JAP)	99
FADE TO BLACK (PLATINUM)	49
FANTASTIC FOUR (EUR/USA)	79
FIFTH ELEMENT (ITA)	99
FIRE PANIC (JAP)	79
FORSAKEN	79
FRONT MISSION 2 (JAP)	99
FUTURE COP 2100	99
GHOST HEAD (JAP)	99
GHOST IN THE SHELL (EUR/JAP)	99
GRID RUN	49
IRON MAN X/O (USA)	49
LOADED (PLATINUM)	49
LOST SWORD (JAP)	99
LOST WORLD (ITA)	79
MDK	59
MECH WARRIOR 2 (EUR/USA)	59
MEDIEVIL (ITA)	99
METAL GEAR SOLID (JAP/USA)	TEL
MOBILE SUIT GUNDAM (JAP)	99
NANOTEK WARRIORS	49
NEW SD GUNDAM (JAP)	99
NIGHTMARE CREATURES (USA)	79
NINJA (ITA)	99
NUCLEAR STRIKE	79
O.D.T.	99
ONE	79
PAX CORPUS	99
PERFECT WEAPON	49
PITBALL	49
PITFALL 3D (EUR/USA)	79
PO'ED	49
PROJECT OVERKILL (USA)	49
RAINBOW 6 (ITA)	99
REBOOT (EUR/USA)	59
RESIDENT EVIL (PLATINUM)	49
RESIDENT EVIL 2 (ITA)	119
RESIDENT EVIL 2 (USA)	79
RESIDENT EVIL DC DSV (USA)	79
RUGRATS (USA)	TEL
SHADOW GUNNER	99
SHADOW MASTER	89
SMALL SOLDIERS	99
SOUKAIGI (JAP)	99
SOVIET STRIKE (EUR/USA)	49
SPAWN ETERNAL (EUR/USA)	79
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)	99
SPIDER (USA)	49
SYNDICATE WARS (ITA)	79
TENCHU (EUR/JAP/USA)	99
TENKA (USA)	49
TIME BOKEN 2 (JAP)	99
TOMB RAIDER (PLATINUM)	59
TOMB RAIDER 2 (FRA/USA)	79
TOMB RAIDER 2 (ITA)	89
TOMB RAIDER 3 (ITA)	TEL
UNHOLY WAR	99
XENOGEARS (JAP/USA)	TEL

COMPILATION

ATARI COLLECTION (EUR)	79
ATARI COLLECTION 2	99
CAPCOM GENERATION 1 (JAP)	TEL
CAPCOM GENERATION 2 (JAP)	TEL
CAPCOM GENERATION 3 (JAP)	TEL
CAPCOM GENERATION 4 (JAP)	TEL
CAPCOM GENERATION 5 (JAP)	TEL
KONAMI ANTIQUES MSX 2 (JAP)	99
KONAMI ANTIQUES MSX 3 (JAP)	99
MIDWAY COLLECTION 2	89
NAMCO ANTHOLOGY 1 (JAP)	99
NAMCO MUSEUM 2 (EUR/USA)	99
NAMCO MUSEUM 5 (EUR/USA)	79

GUIDA

ANDRETTI RACING (USA)	49
BALL BLAZER 3D (USA)	49
BOMBERMAN FNTSY RACE (JAP)	99
C3 RACING	99
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)	99
CHORO Q-2 (JAP)	79
CRIME KILLER (ITA)	99
CYBER SPEED (EUR)	49
EXPLOSIVE RACING	79
FORMULA 1 (PLATINUM) (ITA)	49
FORMULA 1 '98 (ITA)	99
FORMULA KARTS S.E. (ITA)	49
FRENZY!	99
GRAN TURISMO (ITA)	99
GRAND THEFT AUTO (ITA)	59
GRAND TOUR RACING (USA)	49
INDY 500	79
JET MOTO 2 (USA)	49
JET MOTO 98 (JAP)	99
MIDNIGHT RUN	79
MOTO RACER	79
MOTO RACER 2	99
MOTOR MASH	79
NASCAR 98 (EUR/USA)	79
NASCAR 99	99
NEED FOR SPEED 3	99
NEED FOR SPEED VRALLY (USA)	79
OFF-ROAD CHALLENGE	99
OFF-WORLD INTERCEPTR (USA)	49
PEAK PERFORMANCE (EUR/USA)	49
PORSCHE CHALLENGE (PLAT.)	49
POWERBOAT RACING	59
R4 RIDGE RACER 4 (JAP)	TEL
RAGE RACER (EUR/USA)	99
RALLY CROSS (USA)	49
RALLY CROSS 2 (USA)	TEL
RED ASPHALT (USA)	99
RIDGE RACER REVOLUTION (PL.)	49
ROAD RASH (PLATINUM)	49
ROAD RASH 3D	99
ROCK'N'ROLL RACING 2	79
ROGUE TRIP (EUR/USA)	99
S.C.A.R.S. (EUR/USA)	99
S.FRANCISCO RUSH (EUR/USA)	99
SPEED KING (JAP)	79
SPEED RACER (USA)	99
SUPERCROSS 98	99
SUZUKA 8 HOURS (JAP)	TEL
TANK RACER (ITA)	99
TEST DRIVE 4 (ITA/USA)	49
TEST DRIVE 5 (ITA/USA)	99
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)	49
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	99
THUNDER TRACK RALLY (USA)	49
TOCA TOURING CAR 2 (ITA)	TEL
TOGE MAX 2 (JAP)	99
TOMMY MAKINEN RALLY (ITA)	69
TWISTED METAL 3 (USA)	TEL
VIGILANTE 8	99
WIPEOUT 2097 (PLATINUM)	49
WRECKIN' CREW (ITA)	79

MANAGERIALI

KICK OFF WORLD MGR (ITA)	99
ON SIDE (ITA)	49
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	99

PICCHIADURO

3D FIGHTING TOOLS (JAP)	99
BIO FREAKS (EUR/USA)	99
BUSHIDO BLADE	99
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)	99
CARDINAL SYN	99
CRISISBEAT (JAP)	99
CRITICAL BLOW (JAP)	99
CRITICOM	49
CYBERBOTS (JAP)	99
DARKSTALKERS 3 (JAP)	TEL
DEAD OR ALIVE (EUR/USA)	99
DRAGON BALL-Z U.B.22 (JAP)	99
DRAGON BALL-Z 2 LGND (JAP)	99
DYNASTY WARRIORS (JAP/USA)	49
FATAL FURY R.BOUT (EUR/JAP)	79
FIGHTING FORCE	79
GUILTY GEAR (JAP)	99
GUNDAM B/MASTER (JAP)	99
IRON & BLOOD (EUR/USA)	49
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	79
KING OF FIGHTER KYO (JAP)	99
LEGEND	99
MASTERS FIGHTER (JAP)	99
MASTERS OF T.KASI (EUR/USA)	59
MORTAL KOMBAT 4	99
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PL.)	59
POCKET FIGHTER (EUR/JP/USA)	99
REAL BOUT DOMINATED (JAP)	99
RISE 2 RESURRECTION	49
RIVAL SCHOOLS (EUR/JAP)	99
ROBO-PIT (USA)	49
SAMURAI SHOWDOWN 3	79
SOUL BLADE	99
STAR GLADIATOR (USA)	49
STREET FIGHTER COLLECTION	99
STREET FIGHTER EX-PLUS	99
STREET FIGHTER ZERO 3 (JAP)	TEL
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES	99
TEKKEN 2 (PLATINUM)	49
TEKKEN 3 (EUR/USA)	99
TEKKEN 3 (JAP)	79
TOBAL NO.1	49
TOSHINDEN (PLATINUM)	49
TOSHINDEN 3 (JAP/USA)	79
VS.	79
WARGODS	99
XMEN VS. ST.FIGHT (EUR/JAP)	99
XMEN. C.O.T.A (EUR/USA)	49
ZERO DIVIDE 2 (JAP)	99

PLATEFORM

ABE'S EXODUS (ITA)	TEL
ABE'S ODYSSEE (ITA)	59
ASTERIX	99
BLASTO	79
BUBSY 3D (ITA)	49
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	49
CRASH BANDICOOT 2 (ITA)	89
CRASH BANDICOOT 3 (ITA/USA)	99
CROC	59
DORAEMON 2 (JAP)	99
EARTHWORM JIM 2	79
EARTHWORM JIM 3D	99
FROGGER (USA)	79
HELLO CHARLIE! (JAP)	99
HERC'S ADVENTURE (ITA)	59
HERCULES (ITA)	49
HUGO (ITA)	99
IZNOGOUD (ITA)	79
JERSEY DEVIL	79
JOHNNY BAZOOKATONE	49
KLAYMAN KLAYMAN 2 (JAP)	99
KLONOA (EUR/USA)	79
KULA WORLD	99
LUCKY LUKE	99
MR.DOMINO	99
PANDEMONIUM (PLATINUM)	49
PANDEMONIUM 2 (EUR/USA)	79
PSYBADEK (ITA)	99
RASCAL	99
RAYMAN (PLATINUM)	49
SHIPWRECKERS! (USA)	49
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)	99
SKULLMONKEYS	59
SPYRO THE DRAGON (ITA)	99
T'AI FU	89
TAIL OF THE SUN (JAP)	99
TOPOLINO (ITA)	49
WHIZZ	79
WILD 9	99

PUZZLE

BUST-A-MOVE 3 DX	69
BUST-A-MOVE 4 (USA)	TEL
PUCHI CARAT (JAP)	99
RATS ATTACK	99
TECMO STACKERS (USA)	99
TETRIS PLUS	99
WIRED	99

SIMULAZIONE

ACE COMBAT 2	99
AIR COMBAT (PLATINUM)	49
AIR RACE (EUR/USA)	79
BLACK DAWN (USA)	49
BROKEN HELIX (USA)	49
COLONY WARS (ITA)	79
COLONY WARS VENGEANCE	99
CONSTRUCTOR+MEMORY (ITA)	99
COWBOY BEBOP (JAP)	99
DX: THE GAME OF LIFE (JAP)	79
NOTAM OF WIND (JAP)	99
RC STUNTCOPTER	99
STEEL REIGN (EUR/USA)	79
THEME HOSPITAL (ITA)	99
TIGERSHARK (USA)	49
TRANSPORT TYCOON (ITA)	99
WING COMMANDER 4 (USA)	49
WING OVER 2	99
WORLD NEVERLAND (JAP)	99
XENOGRACY (ITA)	99

SPARATUTTO

ASTEROIDS	89
BLAST RADIUS	99
B-MOVIE	99
DARKLIGHT CONFLICT	49
G-DARIUS (EUR/JAP)	99
IMAGE FIGHT+XMULTIPLY (JAP)	99
MACROSS VF-X (JAP)	99
MEGA MAN 8	99
MEGA MAN LEGENDS (EUR/USA)	79
PHILOSOMA	49
RAIDEN PROJECT (JAP)	99
R-TYPES (EUR/JAP)	99
SALAMANDER DLX PACK (JAP)	99
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	49
SLAM SCAPE (USA)	49
STARBLADE ALPHA	49
STARWINDER	79
THUNDERFORCE 5 (JAP)	99
VIEW POINT	49
X-2	49
XEVIOUS 3D/G+ (EUR/USA)	49

SPORTIVI

ACTUA GOLF 3 (ITA)	99
ACTUA ICE HOCKEY	79
ACTUA POOL (ITA)	99
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	49
ACTUA SOCCER 2	79
ACTUA SOCCER 3 (ITA)	99
ACTUA SOCCER CLUB EDITION	59
ACTUA TENNIS (ITA)	99
ADIDAS POWER SOCCER (PLAT.)	49
ADIDAS POWER SOCCER 2	79
ALL STAR TENNIS 99	99
BATTLE SPORT	49
BOMBA 98 (ITA)	69
BOTTOM OF THE 9TH (USA)	49
BOXER'S ROAD (JAP)	99
BRIAN LARA CRICKET	99
BRUNSWICK BOWL (EUR/USA)	99
CHILL	99
COMBINATION SOCCER (JAP)	99
COOLBOARDERS 2	79
COOLBOARDERS 3 (EUR)	99
DAVIS CUP TENNIS (ITA)	49
DEAD BALL ZONE	79
DODGEM ARENA	99
DOWNHILL SNOW (JAP)	99
ESPN PROBOARDERS (USA)	TEL
EVERYBODY'S GOLF	79
EXTREME SNOW BREAK	69
FIFA 96 (PLATINUM)	49
FIFA 99 (ITA)	99
FINAL ROUND BOXING (JAP)	99
GOLF PRO (ITA)	99
INT'L TRACK & FIELD (PLAT.)	49
ISS PRO (PLATINUM)	49
ISS PRO 98 (ITA)	TEL
KONAMI OPEN GOLF	49
LIBERO GRANDE (ITA)	99
MADDEN NFL 97 (USA)	49
MADDEN NFL 99	99
MARCH MADNESS 98 (USA)	99
MICHAEL OWEN WLS 99	99
NAGANO	79
NBA FASTBREAK 98	99
NBA IN THE ZONE	49
NBA LIVE 99 (ITA)	99
NBA PRO 98	99
NBA SHOOTOUT 98 (USA)	49
NFL BLITZ (EUR/USA)	99
NFL FULL CONTACT (USA)	49
NFL XTREME (EUR/USA)	79
NHL 98	79
NHL 99	99
NHL BREAKAWAY 98	99
NHL FACE OFF 97 (EUR/USA)	49
NHL FACE OFF 98	79
NHL FACE OFF 99 (USA)	TEL
NHL OPEN ICE (USA)	49
NHL POWERPLAY (EUR/USA)	49
NHL POWERPLAY 98	79
PGA TOUR 97 (USA)	49
PGA TOUR 98 (EUR/USA)	79
PHAT AIR SNOWBOARDING	99
POOL (ITA)	99
PRIME GOAL	49
RIOT	49
RUSHDOWN	99
SENSIBLE SOCCER C.E. (ITA)	99
SIDE POCKET 3 (JAP)	99
SNOW RACER 98	99
SPACE JAM	79
STREAK	99
STREET BOARDERS (JAP)	TEL
SUPER MATCH SOCCER	79
TECMO SUPER BOWL (USA)	99
V-BALL	99
VICTORY BOXING 2	99
VIRTUAL POOL	79
VR SPORTS BASEBALL 99	99
VR SPORTS FOOTBALL 99	99
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	99
WCW VS. NITRO (EUR/USA)	99
WCW VS. THE WORLD	49
WORLD CUP 98 (ITA)	59
WORLD LEAGUE BASKETBALL	99
WORLD LEAGUE SOCCR 98 (ITA)	79
WWF WARZONE	99

STRATEGICI

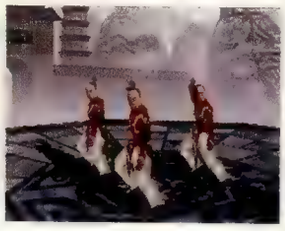
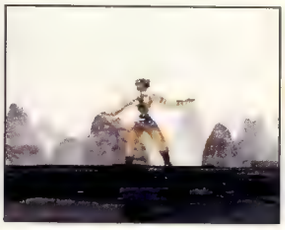
ALLIED GENERAL	79
ALUNDRA (ITA)	99
AZURE DREAMS (EUR/USA)	99
BATTAGLIA NAVALE (ITA)	99
BATTLESTATIONS	59
BRAVE FENCER (JAP)	99
BREATH OF FIRE 3	99
BRIGANDINE (USA)	TEL
CARNAGE HEART	79
CHESSMASTER 3D	79
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)	99
COMMAND & CONQUER (PLAT.)	49
DARK OMEN	89
DIABLO	59
FINAL FANTASY 5 (JAP)	59
FINAL FANTASY 7 (EUR/JAP)	99
FINAL FANTASY TACTICS (JAP)	79
FIRE WOMAN (JAP)	99
GINGA HERO (JAP)	99
GRANSTREAM SAGA (USA)	99
HOUSEHINENGI (JAP)	99
KING'S FIELD	79
LUNAR SILVER STAR (JAP)	99
MAGIC THE GATHERING	79
MAGICAL MEDICAL (JAP)	99
MASS DESTRUCTION (USA)	79
MASTER OF MONSTERS	99
MITSUMETE KNIGHT (JAP)	99
MONOPOLY (USA)	99
OGRE BATTLE (USA)	TEL
POPOLOCROIS (JAP)	99
RED ALERT	79
RETALIATION (EUR/USA)	99
SAGA FRONTIER (USA)	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG (JAP)	99
SD GUNDAM G CENTURY (JAP)	99
SD GUNDAM G GENERATION (JAP)	99
SENTINEL RETURNS	99
SLAYERS ROYAL (JAP)	99
SOL DIVIDE (JAP)	99
SOLDNERSCHILD SPECIAL (JAP)	99
SPECTRAL FORCE (JAP)	99
TACTICS OGRE (USA)	TEL
TWIN BEE RPG (JAP)	99
WARCRAFT 2 (ITA)	79
WARGAMES (ITA)	99
WARHAMMER	79

PREZZI PER MILLE - VALIDI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SE ACQUISTI 1 GIOCO = PORTACHIAVI PSX

SE ACQUISTI 2 GIOCHI = MEMORY CARD 1MB

SE ACQUISTI 3 GIOCHI = PORTA CD SONY

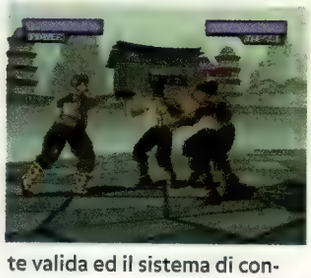



Shao Lin

Dopo il raggelante *stand by* imposto da Electronic Arts a *Thrill Kill* di Virgin (vedi PlayWorld #53) i videogiocatori in cerca di un *beat'em up* strutturalmente simile a quello codificato da Paradox (leggi possibilità di giocare in quattro contemporaneamente) potranno rivolgere la propria attenzione a *Shao Lin* di THQ. Ambientato nella Cina del periodo Ch'ing (XIX secolo), il nuovo picchiaduro sviluppato dal team nipponico Polygon Magic offre la possibilità di impersonare un unico personaggio, un ragazzo orfano cresciuto nella provincia di Canton. Il giocatore dovrà affrontare una serie di avversari caratterizzati da tecniche di combattimento precipue. Gli stili previsti si rifanno a quelli reali originari della Cina di fine 800 e comprendono Shao Lin (basato sui calci), Hung Gar (ispirato alle movenze degli animali selvatici), Jeet Kune Do (nato dalla combinazione di movimenti armonici di braccia e gambe), Eight Drunken Sages (la tecnica dell'ubriaco), T'hai Chi (esalta movenze fluide e attacchi eleganti) e P'a Ch'ih (il più dinamico di tutti gli stili). Sumiyuki Ashida, leader del progetto, spiega alcune interessanti caratteristiche di ***Shao Lin*** di ispirazione RPG: nel corso del gioco, il protagonista è sottoposto ad un processo di crescita dipendente dalle scelte operate dal videogiocatore pertanto "*il fisico di ogni lottatore può diventare più magro, più grasso o simile a quello di un pugile o anche di un teppista. Le decisioni del giocatore incideranno sulla costituzione del personaggio*". Interessante. "*Le scenografie*" aggiunge Ashida "*varieranno in relazione al tipo di arte marziale selezionata dal giocatore*". Sebbene le ambientazioni si rifacciano ai paesaggi della Cina ottocentesca, non v'è alcuna presunzione di accuratezza storica in ***Shao Lin***. Templi cinesi e vallate si alterneranno ad ambienti urbani e grotte. In virtù della sua impostazione, ***Shao Lin*** non prevede l'uso di armi o l'esecuzione di magie, ma delega alle sole mani nude il ruolo di mezzo d'attacco. La caratteristica più interessante del titolo THQ resta comunque la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Il sistema di combattimento e selezione dell'avversario appare molto semplice: la pressione di un tasto del *controller* determina il destinatario dei propri attacchi. Vince colui che resta in piedi al termine dello scontro. Inutile sottolineare che sarà possibile accordarsi in tre per attaccare lo stesso avversario contemporaneamente. La versione mostrata durante lo scorso *ECTS* è apparsa tecnicamente valida ed il sistema di controllo semplice ed istintivo nonostante fosse ancora ai primi stadi di sviluppo. Il *design* dei lottatori è apparso degno del loro autore, Hirotoshi Sano, famoso disegnatore giapponese noto per aver partecipato alla realizzazione di *Gundam 0083, Bounty Dog, The Vision of Escaflone* e *NAZCA*. Previsto per marzo, ***Shao Lin*** merita l'attenzione che SPC vorrà dedicargli nel corso dei futuri aggiornamenti.

La scritta rossa "Target" indica il proprio obiettivo.

Titolo : **Shao Lin**
Casa : **THQ**
Uscita : **Marzo '99**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Picchiaduro**



Tanto i giocatori quanto le arene e i fondali in Shao Lin sono interamente poligonali e texturemappati...

gli specialisti

MET

Virtua Fighter 3tb™

dreamcast

(il prezzo più basso d' Italia!)

software disponibile:

sega rally II
virtua fighter III
sonic adventure
seventh cross
godzilla

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MEDIEVIL

COOL BOARDERS 3

WANTED

PET IN TV

I TITOLI PIÙ RICERCA

LIBEROGRANDE

NFL EXTREME

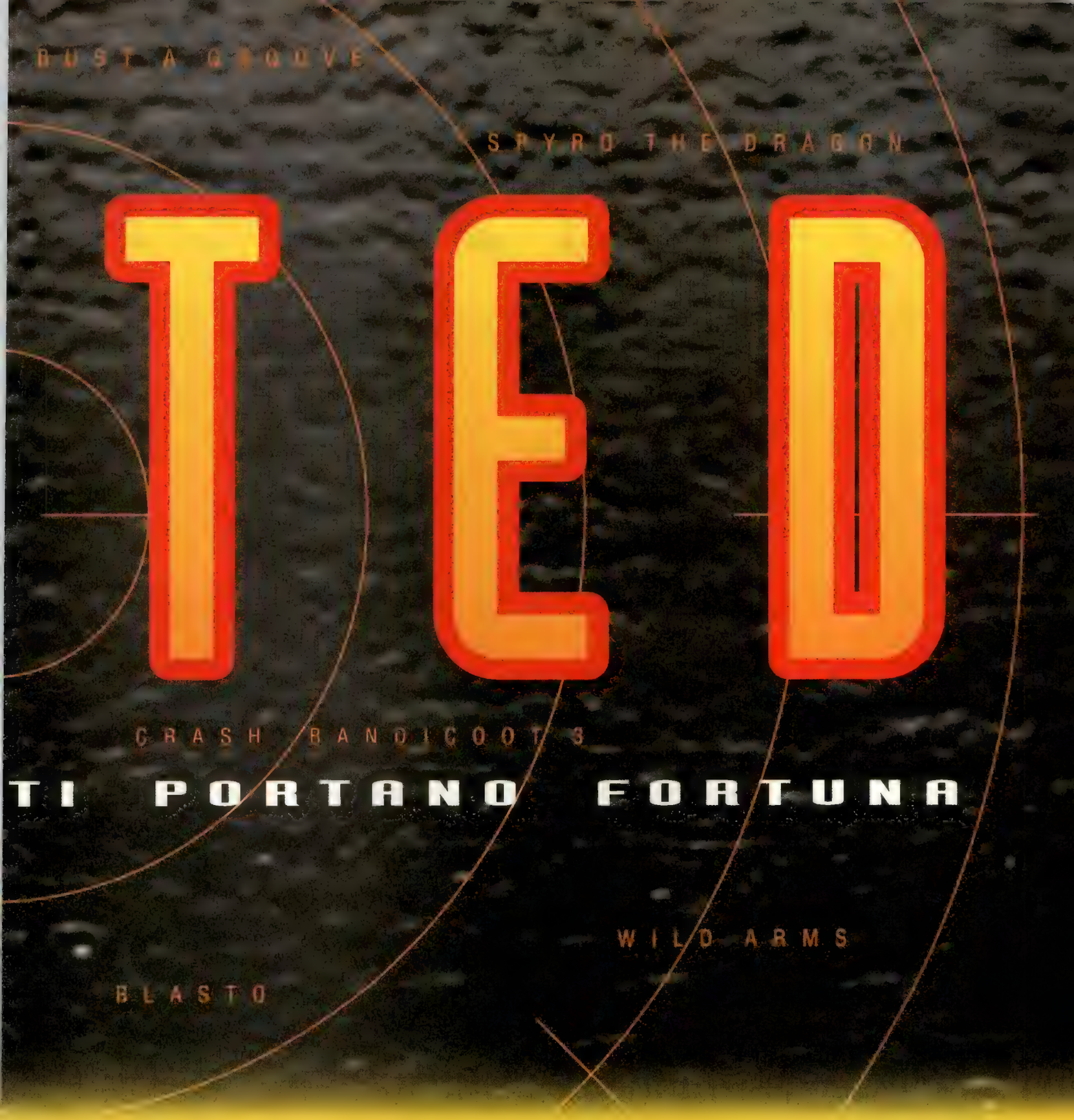
Vuoi scatenarti in una caccia senza esclusione di colpi? Bene, è arrivato il momento di giocare a Wanted, il primo concorso che ti sfida fino all'ultimo premio. Basta acquistare uno o più videogames tra i 10 titoli più ricercati che ti elenchiamo qui a fianco e **dal 5 ottobre 1998 fino al 31 gennaio 1999 puoi catturare tutti i giorni la tua**

taglia tra 550 Memory Card e 60 Dual Shock in colori esclusivi, introvabili sul mercato. **E per la sfida finale siamo pronti a stupirti: una grande estrazione ti rimette in gioco per farti vincere 1 Tv Sony e 5 ricercatissime PlayStation Dual Shock Limited Edition.**

Parti subito alla caccia del tuo Rivenditore PlayStation più vicino, la fortuna è già nel mirino.

Per ulteriori informazioni Numero Verde 167/520.523 (Lunedì - Venerdì, 9-19)

Aut. Min. Rich. scade il 31/1/99



Oltre 500 videogames

TUTTI I GIOCHI CHE PARTECIPANO A WANTED

MEDIEVIL, SPYRO THE DRAGON, NFL EXTREME, LIBEROGRANDE, BUST A GROOVE, COOL BOARDERS 3, BLASTO, WILD ARMS, CRASH BANDICOOT 3 E PET IN TV.

PlayStation™

Il concorso è valido dal 5 ottobre 1998 al 31 gennaio 1999. Il regolamento si trova all'interno di tutte le confezioni dei videogames che partecipano all'iniziativa.

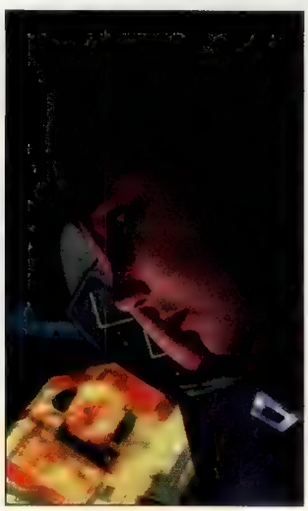
www.playstation.it
www.playstation.europe.com

Big in Japan

Il 4 novembre scorso SquareSoft ha indetto una conferenza *per presentare alla stampa internazionale il* ***lungometraggio animato in computer grafica ispirato a Final Fantasy:*** *l'annuncio ufficiale è stato reso possibile dalla risoluzione di tutte le dispute legali nate durante le fasi iniziali del progetto. Se il* ***Final Fantasy Project Committee*** *non incontrerà ulteriori ostacoli, la realizzazione del film dovrebbe venire ultimata* ***entro il 2001****; una lunga attesa che sarà sicuramente giustificata da un* ***prodotto finale dall'elevatissimo livello qualitativo****. Per la prima volta potremo goderci un film in computer grafica senza giocattoli parlanti e teneri animaletti colorati.* ***A parte gli immancabili Chocobo****, ovviamente...*

INTITOLATO TEMPORANEAMENTE FINAL FANTASY THE MOVIE, *IL NUOVO FILM ISPIRATO ALLA LUNGA SAGA DI GIOCHI DI RUOLO REALIZZATA DA SQUARE È UN PROGETTO ESTREMAMENTE AMBIZIOSO.* L'intento dei suoi autori è infatti quello di creare un opera in computer grafica che sappia eguagliare la spettacolarità ed il realismo dei film girati con attori reali. A questo scopo gli artisti di Square si stanno sforzando al massimo per riuscire a donare ai personaggi del film espressioni facciali incredibilmente realistiche. Realizzato nell'Honolulu Studio di Square, il film è diretto dal produttore dell'intera saga di *Final Fantasy* e presidente di Square USA, Hironobu Sakaguchi. La stesura della sceneggiatura è stata affidata ad Al Reinert, autore dello *script* utilizzato per *Apollo 13*. Yoshinori Kanada (*Nausicaa, Totoro, Akira, Yamato*) è inoltre coinvolto nel progetto. Ambientato nel 2065, *Final Fantasy The Movie* presenta una storia di vita e morte che si svolge all'interno di una fredda metropoli ipertecnologia. Il *budget* del film si aggira intorno ai 70 milioni di dollari, una cifra particolarmente elevata per una produzione cinematografica nipponica. La distribuzione è affidata a Gaga Communications e Humax Pictures per il mercato giapponese ed asiatico e alla Columbia Pictures per quello occidentale. Al progetto partecipano inoltre Amuse, Bandai e Digicube. *Final Fantasy The Movie* verrà distribuito nelle sale giapponesi nel 2001: auguriamoci che la distribuzione nel nostro Paese non subisca la stessa sorte di tutti i lungometraggi animati prodotti in Giappone... Square ha inoltre fornito nuove immagini e informazioni circa *Saga Frontier 2*. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Tomomi Kobaiashi, l'illustratore che aveva curato i primi titoli della

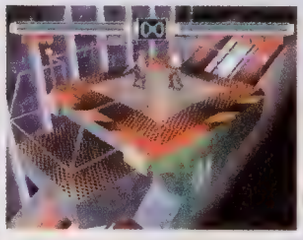
SAGA FRONTIER 2 SEMBRA AVER IMPRESSIONATO POSITIVAMENTE GLI ADDETTI AI LAVORI: SECONDO ALCUNE VOCI SEGA VORREBBE CONVINCERE SQUARE A CONVERTIRE IL TITOLO PER DREAMCAST.

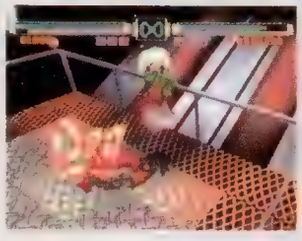


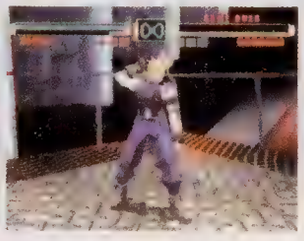
FINAL FANTASY THE MOVIE: *QUESTO È L'UNICO FOTOGRAMMA UFFICIALE DEL FILM DI* FINAL FANTASY. *IL RESTO LO POTRETE VEDERE NEL 2001...*

EHRGEIZ

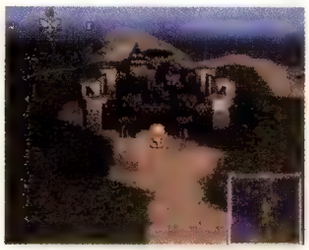
Square ha finalmente rivelato i dettagli circa le modalità di gioco aggiuntive contenute nella conversione del picchiaduro poligonale realizzato da Dream Factory. Il *Battle Dash Mode* consiste in una corsa a piedi nel deserto, il *Battle Flag Mode* è una prova di salto in lungo, mentre il *Battle Hurdle* è una corsa ad ostacoli. Ben più interessante è invece il *Brand New Quest: Godless The Dungeon*, un vero e proprio *action RPG* nel quale i due archeologi Masuda e Clair devono esplorare un *dungeon* vicino ad un villaggio. E' possibile utilizzare un solo personaggio alla volta, ma è comunque consentito selezionare il secondo protagonista all'interno dell'albergo in cui entrambi risiedono. I due archeologi possono essere equipaggiati con oggetti, pietre magiche ed armi (tra cui la materia *sword* di Cloud) acquistabili nei negozi del villaggio. Square ha confermato l'uscita di ***Ehrgeiz*** per il 17 dicembre. La casa giapponese ha inoltre dichiarato che non verrà realizzata una versione PAL del gioco in quanto il team di sviluppo di Dream Factory si sarebbe diviso per dedicarsi a nuovi lavori (!). Square non è nuova a queste strane scuse: ricordiamo ad esempio i misteriosi *bug* che hanno impedito la conversione di ***Seiken Densetsu 3/Secret of Mana 2*** in Occidente. Non ci resta che sperare in un futuro ripensamento da parte della casa nipponica...







IL QUEST MODE DI* EHRGEIZ *CONSISTE IN UN VERO E PROPRIO ACTION RPG.



I PERSONAGGI DI TALES OF PHANTASIA *SONO OPERA DI KOSUKE FUJISHIMA.*

saga. A differenza delle precedenti versioni del gioco, vi è un solo personaggio selezionabile all'inizio dell'avventura: chiamato Gustav, il protagonista è un principe ereditario allontanato con sua madre dal proprio regno in quanto incapace di usare le magie. Per avere disonorato la stirpe reale con la sua inettitudine, Gustav è cacciato da ogni villaggio in cui cerca rifugio. Un giorno però, qualcosa nel suo sangue risveglia in lui misteriosi poteri. La storia descritta nel gioco si svolge in un periodo lungo un centinaio di anni. In questo spazio di tempo il giocatore sarà costretto a cambiare più volte il proprio personaggio. La sua identità, e di conseguenza la progressione della storia, varieranno a seconda delle azioni compiute nel gioco. Il *battle system* è un'evoluzione di quello precedente, il campo di battaglia è interamente poligonale, mentre i personaggi sono bidimensionali. Nessun altro dettaglio è stato fornito a riguardo. Square ha fissato la data di uscita di ***Saga Frontier 2*** per la prossima primavera: una demo del gioco sarà contenuta nel nuovo ***Chocobo no Fushigi na Disk*** all'interno di ***Chocobo's Mistery Dungeon 2***.

OH! MIA NAMCO

Namco ha fornito nuove informazioni circa il *remake* di ***Tales of Phantasia*** (*prequel* di ***Tales of Destiny***). La caratterizzazione dei personaggi è stata nuovamente affidata a Kosuke Fujishima (*Oh, Mia Dea!, Sei in Arresto!*), popolare *mangaka* giapponese reclutato da Namco anche per la precedente versione Super Famicom. Esclusivo della conversione su PlayStation è anche il *Ryoori System* (sistema di cucina), tramite il quale è possibile creare nuovi *item* commestibili cucinando quelli presenti nell'inventario del gruppo. Namco conta di distribuire ***Tales of Phantasia*** sul mercato giapponese a partire dal 23 dicembre; nulla è stato ancora deciso per quanto riguarda la versione occidentale del gioco.

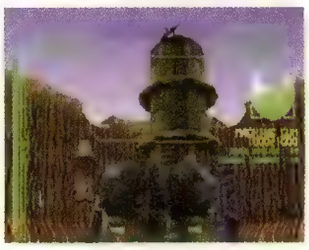
GANBARE! KONAMI

Il ninja mistico di Konami ritorna su PlayStation in un nuovo gioco d'azione interamente poligonale. Questa volta Goemon e compagni devono recarsi addirittura all'inferno per salvare una nota attrice del teatro Kabuki. Il sistema di controllo utilizza il *Dual Shock* per fornire una maggiore libertà di movimento. ***Ganbare! Goemon*** sarà disponibile in Giappone a partire dal mese di dicembre. Sempre nello stesso mese, Konami distribuirà ***Beat Mania Append 3rd Mix***: il gioco contiene tutti i brani musicali della versione *arcade* oltre a musiche inedite. Essendo un disco aggiuntivo che richiede ***Beat Mania 2nd Mix*** per essere utilizzato, il suo prezzo sarà estremamente contenuto (2.800 yen, circa 40.000 lire). Sempre da Konami è in arrivo ***Gungage***, un gioco d'azione interamente poligonale. Il compito dei quattro protagonisti è quello di difendere il pianeta da un'invasione aliena. Ogni personaggio possiede una propria storia ed un proprio finale. Nessuna data di uscita è stata al momento precisata.

ZERO COMPTOMESI!

Street Fighter Zero 3 si prospetta come la migliore conversione mai realizzata da Capcom per PlayStation. Dal punto di vista grafico, il gioco è quanto di più vicino possibile al *coin-op*. Per cercare di ovviare ai limiti di memoria di PlayStation, apportando il minor numero di tagli possibile alle animazioni, sono stati impiegati i poligoni per indicare i colpi andati a segno. Sono inoltre stati aggiunti effetti di rotazione e *scaling*. A differenza della versione *arcade*, anche i personaggi segreti vantano un proprio fondale esclusivo. La rosa dei combattenti si compone di ben 30 elementi: oltre ai personaggi segreti presenti nel *coin-op* (Balrog, Juli e Juni) sono stati inseriti Dee Jay, T. Hawk e Fei Long. Queste aggiunte rendono ***Street Fighter Zero 3*** il più completo episodio della saga mai prodotto. Allo scopo di aumentare la longevità del gioco è stata inserita un'inedita modalità chiamata *World Tour Mode*: in essa il giocatore deve vagare per il mondo affrontando svariati avversari allo scopo di aumentare il proprio livello di esperienza e apprendere nuove abilità. Queste potranno essere impiegate nel gioco normale selezionando l'*ISM Plus Mode*. I personaggi creati con il *World Tour Mode* possono essere addestrati usando PocketStation; quando si seleziona un personaggio destinato ad essere giocato con il nuovo *PDA* Sony, due combattenti di supporto vengono scelti automaticamente dalla CPU. L'allenamento avviene attraverso piccoli sottogiochi che consentono di aumentare le caratteristiche fisiche del personaggio. I duelli con le altre PocketStation vengono effettuati mediante scontri tre contro tre: chi viene sconfitto deve cedere il proprio personaggio al vincitore. Tutti i protagonisti del gioco possono essere addestrati con PocketStation, inclusi quelli segreti. Altri elementi esclusivi presenti nella versione PlayStation sono la compatibi-

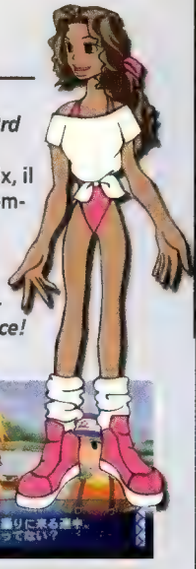
GUNGAGE *VANTA UN FINALE DIVERSO PER OGNI PERSONAGGIO.*

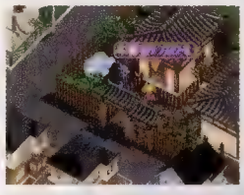


ARMORED CORE: MASTER OF ARENA *CONTIENE BEN 50 NUOVI MECH.*

DANCE! DANCE! DANCE!

Come dimostrato dai titoli presentati all'ultimo *JAMMA Show*, Konami si è lanciata nei *rhythm game*. Oltre a ***Beatmania Append 3rd Mix***, la casa giapponese ha in fase di sviluppo una simulazione di ballo chiamata ***Dance! Dance! Dance!***. Come in ***Bust-a-Move*** di Enix, il giocatore deve danzare a ritmo con la musica eseguendo delle combinazioni di passi prefissate. Ciò che rende ***Dance! Dance! Dance!*** particolarmente interessante è la possibilità di utilizzare i propri CD musicali al posto della colonna sonora del gioco. Degna di nota è anche la presenza di uno *Story Mode* nel quale i protagonisti possono evolversi scoprendo nuovi passi di danza. ***Dance! Dance! Dance!*** sarà distribuito in Giappone a partire dal 3 dicembre.





IN DANCE! DANCE! DANCE! *POTRETE UTILIZZARE ANCHE I VOSTRI CD MUSICALI PREFERITI.*

BEAT MANIA APPEND 3RD MIX *RICHIEDE* **BEAT MANIA 2ND MIX** *PER POTER ESSERE GIOCATO.*

STREET FIGHTER ZERO 3 *VEDE IL RITORNO DI* **FEI LONG, T. HAWK E DEE JAY.**

POCKET MUU MUU

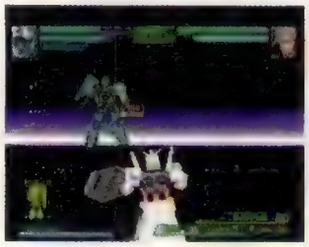
Presentato all'ultimo *Tokyo Game Show* come titolo dimostrativo delle capacità di PocketStation, ***Pocket Muu Muu*** si è rivelato essere il terzo capitolo della saga di ***Jumping Flash***. Controllando Muu Muu, il giocatore deve costruire un parco giochi comprando le varie strutture necessarie ad attirare il maggior numero possibile di visitatori. Il denaro che occorre per comprare le varie parti del parco viene guadagnato utilizzando i sotto-giochi che vengono scaricati su PocketStation: ve ne sono più di cento, dai *puzzle game* ai giochi di guida. Non mancano inoltre svariati oggetti da utilizzare nel gioco, oltre che nemici che cercheranno di ostacolare il vostro progetto. Inizialmente previsto per il 23 dicembre, ***Pocket Muu Muu*** è stato posticipato al mese di febbraio.

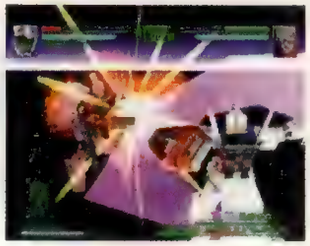
IN POCKET MUU MUU AVRETE LA POSSIBILITÀ DI UTILIZZARE POCKETSTATION PER GUADAGNARE I SOLDI NECESSARI A PROGREDIRE NEL CORSO DEL GIOCO.

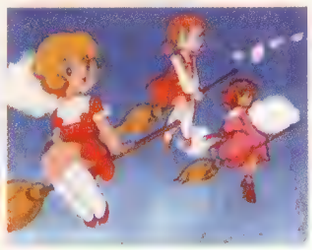
IN MOBILE SUIT GUNDAM: CHAR'S COUNTER-ATTACK È POSSIBILE UTILIZZARE ANCHE IL PRIMO GUNDAM.

lità con *Dual Shock* e la presenza di due colorazioni inedite per personaggio. ***Street Fighter Zero 3*** sarà disponibile in Giappone a partire dal 23 dicembre, mentre per il mercato occidentale bisognerà aspettare fino al mese di maggio. Capcom ha inoltre annunciato due nuovi titoli per PlayStation: ***Rockman Dash 2*** e ***Tech Romancer***. Il primo è il *sequel* del gioco d'azione poligonale ispirato all'intramontabile robottino blu, mentre il secondo consiste nella conversione di uno sparatutto ad incontri robotico uscito recentemente nelle sale giochi giapponesi. Entrambi i titoli sono previsti per il prossimo anno.

In campo *arcade* Capcom ha presentato la versione occidentale di ***Jojo's Bizarre Adventure***, ribattezzata ***Jojo's Venture*** e prevista per dicembre, e ***Spawn vs. Capcom***. In questo nuovo episodio della serie ***Versus*** i protagonisti dei giochi Capcom, ***Street Fighter Zero 3*** compreso, devono affrontare l'orda di demoni provenienti dal mondo di *Spawn*. Il gioco conserva la classica formula due contro due e presenta alcuni elementi inediti che Capcom si è riservata di annunciare in futuro. ***Spawn vs. Capcom*** sarà distribuito nelle sale giochi giapponesi durante la prima metà del prossimo anno.







LE PROTAGONISTE DI MAJOKKO DAISAKUSEN PROVENGONO TUTTE DA SERIE TOEI.

NESSUNO CI HA DETTO CHE...

Dalle ultime informazioni ricevute circa la nuova trasposizione videoludica del lungometraggio animato *Char's Counterattack*, si è venuti a conoscenza del fatto che alcuni livelli di gioco sono ambientati durante la prima serie televisiva. Sono infatti state mostrate scene di combattimento tra l'RX-78-2 Gundam di Amuro "Peter" Rei e due *mobile suit* pilotati da Char, un MS-06F Zack II (verde?) ed un MS-14S Gelgog. Altre immagini fornite confermano un completo *restyling* grafico di tutte le sequenze prese dal film e dalla serie televisiva. E' stata inoltre assicurata la presenza di una modalità a due giocatori mediante *split-screen* e la compatibilità con *Dual Shock*. Bandai prevede di commercializzare ***Mobile Suit Gundam Char's Counterattack*** sul mercato giapponese a metà del mese di dicembre. Dopo ***Misa no Maho Monogatari***, è in arrivo per PlayStation una nuova simulazione di maghette. ***Majokko Daisakusen: Little Witching Mischiefs*** ha come protagoniste numerose eroine dell'animazione nipponica conosciute anche dal pubblico italiano. Le serie incluse, tutte prodotte dalla Toei Doga, sono: *Mahotsukai Sally* (*Sally la maga*, 1966), *Himitsu no Akkochan* (*Lo specchio magico*, 1969), *Mahotsukai Chappy* (*Chappy*, 1972), *Cutey Honey* (in Italia edita solo sotto forma di OAV, 1973), *Majokko Meg-chan* (*Bia, la sfida della magia*, 1974), *Hana no Ko Lun Lun* (*Lulù, l'angelo dei fiori*, 1979) ed infine *Maho Shojo Lalabel* (*Lalabel*, 1980). Prodotto da Bandai, ***Majokko Daisakusen: Little Witching Mischiefs*** è previsto per il 2 febbraio in Giappone. Sempre Bandai ha annunciato la conversione dello sparatutto a scorrimento orizzontale ***Chojiku Yosai Macross: Ai Oboeteimasuka***, ispirato all'omonimo lungometraggio animato. La distribuzione del gioco è prevista per il mese di marzo.

BRIDES IN JAPAN

From Software ha annunciato l'ennesimo rifacimento di ***Armored Core***, la cui uscita è prevista entro il febbraio del prossimo anno. Intitolato ***Armored Core: Master of Arena***, il gioco è contenuto in due CD e presenta numerose aggiunte rispetto alle due versioni prodotte precedentemente per PlayStation. E' stata inserita una nuova modalità torneo chiamata *Arena Mode*; il numero di robot disponibili è stato incrementato di 50 unità, tutte realizzate dal noto *mecha designer* Shoji Kawamori (*Macross, Escaflowne*). Non manca inoltre il classico *Scenario Mode* che presenta 20 missioni aggiuntive e 12 finali differenti. Il gioco è compatibile con le edizioni precedenti: potete quindi riutilizzare i robot che avete creato nei primi due ***Armored Core***. Atlus ha dichiarato di voler convertire l'RPG per Saturn ***Devil Summoner: Soul Hackers***: nel gioco saranno contenuti alcuni elementi aggiuntivi che comprendono la compatibilità con PocketStation. Nessuna data di uscita è stata annunciata per il momento. Hudson ha confermato la data di uscita della conversione di ***Bloody Roar: Bringer of the Newage*** per PlayStation. Il picchiaduro poligonale realizzato da Raizing verrà distribuito a partire da gennaio '99. Enix ha dichiarato di aver iniziato i lavori di sviluppo del gioco di ruolo ***Star Ocean Third Story***. La casa giapponese si è però riservata di annunciare sia la data di uscita che la piattaforma a cui è destinato il titolo. Concludiamo con SNK che ha annunciato di aver iniziato la conversione del picchiaduro ***The King of Fighters '98: Dream Match Never Ends*** (ma è in atto una gara fra le *softco* nipponiche a chi realizza il titolo più lungo? - Ndr) per PlayStation. La data di uscita del gioco, che conterrà diversi elementi inediti, è prevista per la primavera del prossimo anno.

DIEGO CORTESE

YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

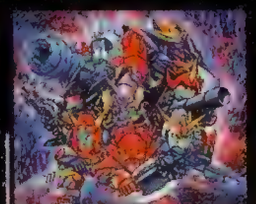
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

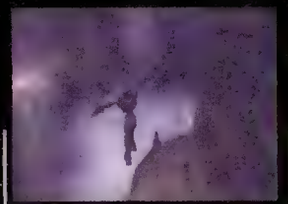
I NOSTRI LISTINI PER RIVENDITORI CONTENGONO MOLTO DI PIU' DI QUELLO CHE POTETE IMMAGINARE:
videogames pal e di importazione- gadget-modellini - action figure-portachiavi- riviste-dvd-guide strategiche-T-shirt TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA
Inviate la Vostra Richiesta allo 011.812.71.12

Crash Bandicoot3

Ehrgeiz


Super Robot Wars F

R-Type Delta


Soul River

Fifa 99

Tomb Raider 3

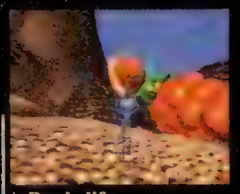
Abe Oddysee 2

Destrega usa

Ridge Racer 4 -2cd +Negcon

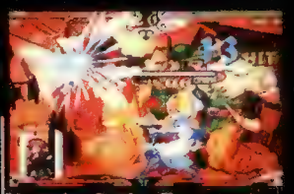
Manster of Monster

Xenogear USA


A Bug's life

Akuji

Formula 1 98


Vampire Savior Ex

Sempre disponibili

Rival School

A Gennaio...

Portatili

Da fine Dicembre

NeoGeoPocket:linkabile con DremCast

Color GameBoy

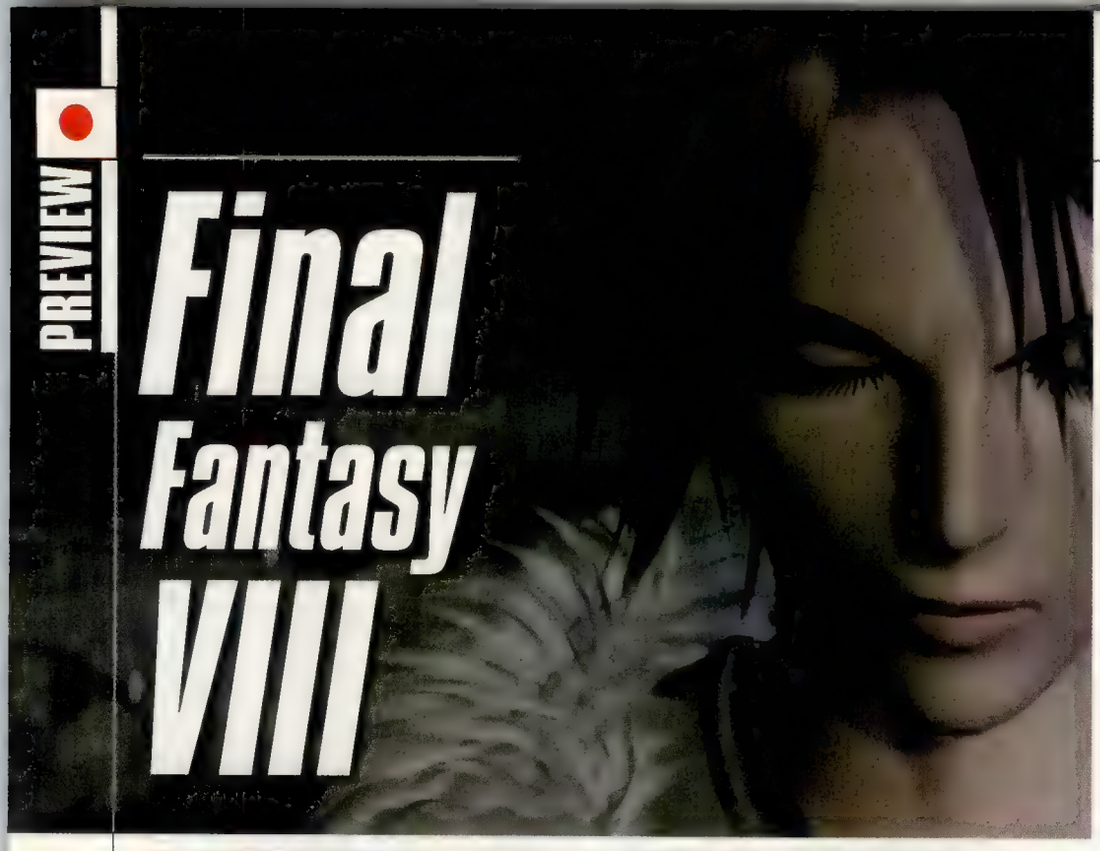
DISPONIBILI:

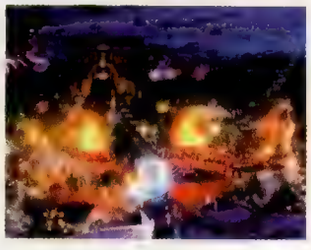
Guide Strategiche
Final Fantasy VII
FF Tactics - Answer
Breath of Fire III
Saga Frontier - Tekken 3
Tomb Raider 2

I GADGET-I PORTACHIAVI -GLI ACTION FIGURE

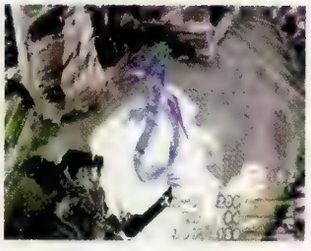
VValentine | Tifa | Sephirot | Red XIII | Cloud | Aerith | Barret | Turok | Lara Croft | G.CUSTOM | G.METAL MG | G. 02 MG | G.MK2 MG | RX 78 20th A. | MAZINGA Z 30cm | RAUL | REI | YAGGER

Final Fantasy VIII





SE VOLETE VIAGGIARE IN SICUREZZA SENZA RISCHIARE DI ESSERE ATTACCATI DAI NEMICI DOVETE AFFITTATE UNA MACCHINA AGLI APPOSITI AUTONOLEGGI.

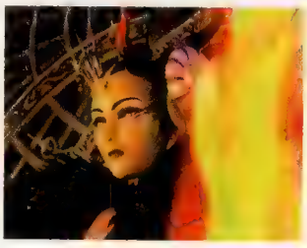


ASSEGNANDO AD UN PERSONAGGIO UN GUARDIAN FORCE È POSSIBILE RICHIEDERE I SUOI SERVIZI E SFRUTTARE LE SUE ABILITÀ.

Per quanto armata delle migliori intenzioni, Squaresoft non è riuscita nello scopo che si era prefissa: come già era accaduto con il settimo episodio della saga, le vacanze natalizie non saranno allietate dalla presenza nelle nostre case del nuovo *Final Fantasy*. Allo scopo di calmare gli animi dei propri fan, sicuramente irritati da questo posticipo, Square ha accompagnato l'annuncio della data di uscita ufficiale del gioco con la distribuzione di nuove immagini e informazioni.
Vediamo quindi quali meraviglie sono celate nei quattro CD che compongono l'ottavo episodio di *Final Fantasy*...

[illegible]

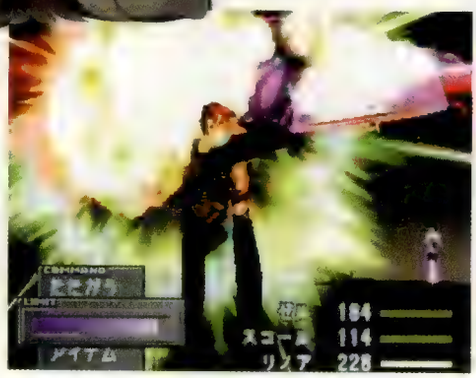
Come preannunciato nel numero scorso di SPC, alcuni tra i rpotagonisti principali del gioco frequentano un'accademia militare internazionale chiamata Garden. In essa, ragazzi e ragazze dai 16 ai 19 anni provenienti da tutto il mondo vengono addestrati all'arte della guerra. Una volta diplomati, gli allievi di Garden entrano a far parte di un esercito indipendente che ha come obiettivo il mantenimento della pace nel mondo. Allo scopo di tenere bilanciate le forze militari del pianeta, Garden può aiutare militarmente le singole nazioni inviando i suoi membri in qualità di comandanti o consiglieri militari. Per quanto residenti in una nazione straniera, i diplomati a Garden sono sempre e comunque proprietà dell'accademia e non gli è permesso di abbandonarla per nessun motivo. Agli allievi migliori viene concesso di affrontare i durissimi esami per entrare in una squadra speciale chiamata Seed: i componenti di quest'unità sono tutti dotati di abilità fuori dal comune ed ognuno è specializzato in un compito ben preciso. Essi sono anche le uniche persone al mondo capaci di utilizzare la magia. Seed è stata creata per missioni estremamente rischiose che spaziano dalla sorveglianza di luoghi di particolare importanza alla soppressione di rivolte. Per meglio reclutare i propri allievi e controllare da vicino l'operato delle varie nazioni, esiste una sede di Garden in ogni stato, compreso quello in cui vivono i protagonisti del gioco.



Titolo : FINAL FANTASY VIII
Casa : SQUARESOFT
Uscita : 11 FEBBRAIO
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

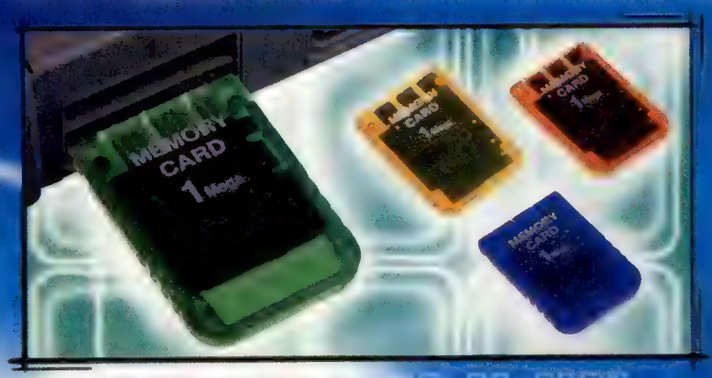
[illegible]

Una delle ambientazioni principali di *Final Fantasy VIII* è l'isola di Baram, governata dall'omonimo ducato. I principali centri abitati dell'isola sono la capitale Baram e l'accademia di Garden della nazione chiamata Baram Garden. Queste due località sono unite da un collegamento stradale.
Come avveniva nello scorso episodio, l'utilizzo delle automobili in *Final Fantasy VIII* consente non solo di ridurre i tempi di viaggio, ma anche di evitare di essere aggrediti dai nemici. Le macchine possono essere affittate in appositi autonoleggi: uno di essi e situato nella città di Baram. Al momento sono stati mostrati quattro differenti veicoli che comprendono macchine, furgoni e camion. In *Final Fantasy VIII* è anche disponibile il trasporto ferroviario che è affidato a numerosi modelli di treni, ognuno destinato a raggiungere un'unica locazione. Esiste anche un treno speciale dedicato solo ai membri del Seed, la cui destinazione non è stata ancora specificata. Tra i mezzi di trasporto non poteva mancare il Chocobo che sarà possibile allevare utilizzando PocketStation. L'accademia di Garden situata nell'isola di Baram è in pratica una cittadina autosufficiente.
L'esplorazione di Baram Garden avviene mediante una mappa che si trova nella sala d'ingresso dell'accademia.
Le locazioni accessibili finora mostrate comprendono l'ingresso principale, una caffetteria, la scuola, il parcheggio degli automezzi, la biblioteca, il dormitorio e l'infermeria. Proprio da quest'ultima locazione avrà inizio l'avventura di Squall e compagni.



Riservato ai Sigg. Rivenditori

i PROFESSIONISTI degli ACCESSORI

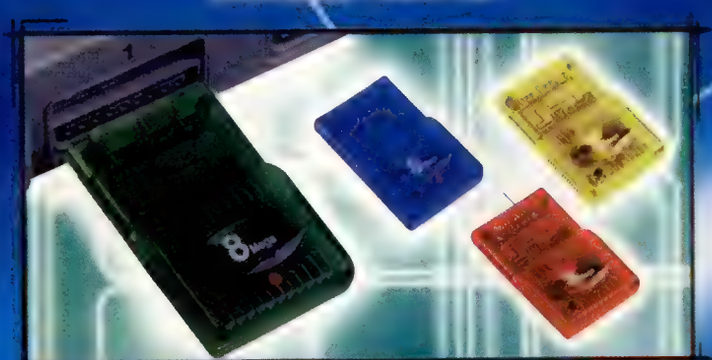


MEMORY CARD [1 MB]

PLAYSTICK

DOUBLE SHOCK

STANDARD PSX JOYPAD



MEMORY CARD [8 MB]

RGB Scart Cable

RGB Scart Cable
+ 2 Audio + 1 Video

CONSEGNA GARANTITA 24-48 H

PRODOTTI DI QUALITA' SUPERIORE

CERCASI AGENTI/DISTRIBUTORI
PER ZONE LIBERE

SEDE:

AVENGER TRADING s.a.s.
VIA ROMA, 53
35122 PADOVA • ITALY
TEL: 049-8752689 r.a.
FAX: 049-8755048

MAGAZZINO:

VIA G. BRUNO, 94
35122 PADOVA • ITALY

INTERNET:

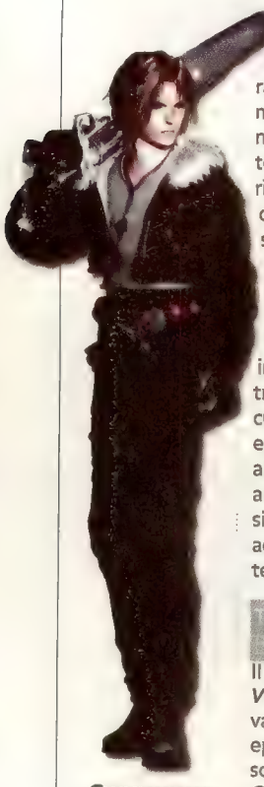
www.avenger-whq.com
E-Mail: info@avenger-whq.com

AVENGER TRADING

CONTRAVVENENDO ALLE REGOLE DEI DUELLI DI ADDESTRAMENTO DI GARDEN, SEIFER ATTACCA SQUALL USANDO INCANTESIMI ED IL POTERE DELLA GUNBLADE.

[illegible]

In *Final Fantasy VIII* gli spostamenti all'esterno di città e *dungeon* avvengono attraverso una mappa di gioco poligonale dotata di un maggiore dettaglio grafico rispetto all'episodio precedente. Le versioni in miniatura dei centri abitati che appaiono sulla mappa sono particolarmente definite, così come la rappresentazione dei vari mezzi di trasporto. A parte la città di Baram e Baram Garden, le informazioni circa le varie locazioni presenti nel gioco sono ancora piuttosto scarse. E' stata mostrata una struttura metallica nel deserto composta da tre torri collegate tra loro: la forma ricorda quella di una trivella, il che ci porta a supporre che siano in grado di penetrare nella sabbia. Secondo alcune indiscrezioni questo bizzarro edificio sarebbe una prigione di massima sicurezza. Le varie immagini mostrate hanno inoltre rivelato svariate locazioni tra cui alcune dal livello tecnologico estremamente inferiore rispetto al luogo in cui vive Squall. Non è ancora chiaro se questo mondo sia situato in un altro pianeta o addirittura in un'altra locazione temporale.



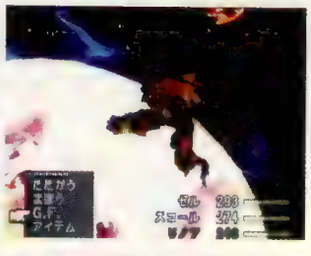
GLI IMMANCABILI CHOCOBO SONO PRESENTI IN FINAL FANTASY VIII SIA COME MEZZO DI TRASPORTO CHE COME GUARDIAN FORCE.

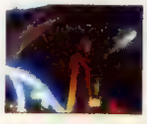
[illegible]

Il *battle system* di ***Final Fantasy VIII*** presenta alcune interessanti variazioni rispetto ai precedenti episodi della saga. Gli *Esper* sono ora stati rinominati *Guardian Force*: tra essi vi sono numerose vecchie conoscenze tra cui Leviahtan, Efreet, Shiva ed Alexander e nuove entrate come il Quetzalcoatl ed il Kochocobo (quest'ultimo consiste in una versione "ridotta" del noto pennuto). I *Guardian* possiedono ora diverse abilità speciali, dagli effetti sia offensivi che difensivi, alcune delle quali vengono cedute ai personaggi che li evocano. Come accade ai protagonisti del gioco, le loro caratteristiche e il numero delle abilità aumentano con l'incrementare del loro livello di esperienza. Un personaggio può sfruttare le abilità di un *Guardian* legandosi ad esso attraverso il *Junction Panel*. Da notare che un *Guardian* può essere assegnato ad un solo personaggio alla volta. Sempre attraverso il *Junction Panel* è possibile unire gli incantesimi alle caratteristiche base del personaggio (Punti Ferita, Potere Offensivo, Potere Difensivo, Potere Magico, Potere Difensivo Magico, Velocità, Probabilità di Schivata, Precisione). Legando l'incantesimo del fuoco all'attacco, ad esempio, si aggiungerà un effetto incendiario ai propri colpi, mentre assegnando la magia del ghiaccio alla difesa si diventa più resistenti al freddo. Dalle prime immagini mostrate sembra che il numero e il tipo di caratteristiche che è possibile unire ad ogni incantesimo cambi a seconda del personaggio. Le magie non vengono più acquisite tramite le materia. Alcuni personaggi utilizzano un'abilità chiamata *Draw* tramite la quale assorbire gli incantesimi dei propri avversari. Una volta immagazzinati, è possibile scagliarli immediatamente contro i nemici oppure accumularli per un uso futuro. Nella demo che accompagnava ***Brave Fencer Musashiden***, Rinoa non possedeva quest'abilità; la maga del gruppo iniziava il gioco con una riserva di incantesimi piuttosto ampia ma non incrementale. Non è ancora chiaro in che modo possa procurarsi le magie: molto probabilmente dovrà acquistarle in appositi negozi. La demo ha anche confermato la presenza nel gioco dei famigerati attacchi casuali. A questo proposito Square ha affermato che l'abilità degli avversari varia a seconda del livello di esperienza del giocatore. Passare delle ore continuando a combattere allo scopo di aumentare al massimo i livelli di esperienza dei personaggi diventa quindi inutile, in quanto i nemici cresceranno con voi.

[illegible]

Quand'è stato annunciato per la prima volta l'ottavo capitolo della serie di ***Final Fantasy***, molte persone dubitavano che in così poco tempo Square avrebbe potuto creare un prodotto complesso ed originale. ***Final Fantasy VIII*** si sta invece rivelando una vera e propria rivoluzione nel campo degli RPG di scuola nipponica, proponendo personaggi realistici e una grafica dal taglio decisamente cinematografico, elementi che probabilmente attireranno anche i meno appassionati del genere. ***Final Fantasy VIII*** verrà distribuito in Giappone l'11 febbraio. I tempi della conversione per il mercato occidentale non sono ancora stati definiti con precisione. Secondo la divisione americana di Square, i lavori di adattamento dovrebbero essere completati entro l'autunno '99. Vi forniremo maggiori informazioni a riguardo non appena verranno rilasciate.





[FAI ESPLODERE LA MUSICA SULLA TUA PLAYSTATION]

"Music è un programma ben realizzato. Utile per svegliare il musicista che c'è in voi!" - *Super PlayStation Console*

"Un'applicazione interessante che può dare grandi soddisfazioni" - *Consolemania*

MUSIC

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

RADIO DEEJAY

Codemasters

JESTER INTERACTIVE

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

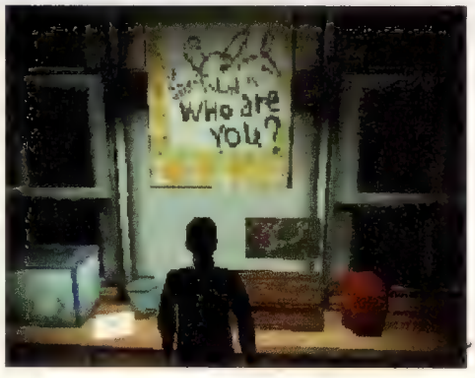
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

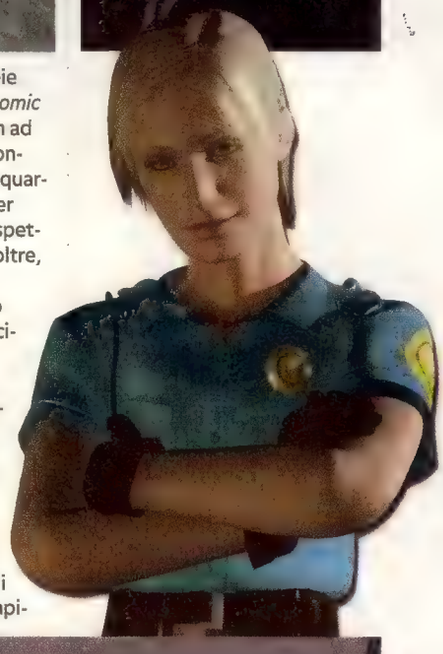
www.halifax.it

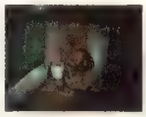
© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Jester Interactive and the Jester Interactive logo are trademarks of Jester Interactive Limited. Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners.

Silent Hill

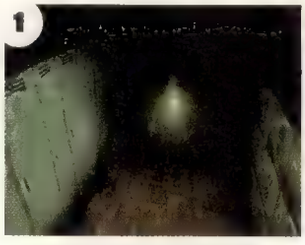
Nasce nel 1992 il genere delle avventure horror ripreso poi da Capcom nel 1995. *Alone in The Dark* può a ragione definirsi il progenitore di *Resident Evil*. Sebbene figlio della cinematografia horror degli ultimi vent'anni, il capolavoro a 32-bit di Capcom denuncia forti similitudini con l'avventura tratta dal romanzo di H.P. Lovercraft *Call of Chtulu*, codificata da Frederick Raynal e pubblicata da Infogrames per PC 486. Anzi, sin da un'analisi superficiale i due appaiono strettamente imparentati. Entrambe le storie si svolgono in una villa-magione spettrale; entrambe possono essere vissute da due personaggi digitali di sesso opposto; entrambe le scenografie vantano fondali statici e inquadrature multiple pre-calcolate; in entrambe almeno un baule custodisce un fucile. Ma soprattutto, entrambi i prodotti hanno terrorizzato le rispettive generazioni di videogiocatori. Durante i tre anni trascorsi dopo il 1992, Infogrames fece di tutto per affondare il suo nuovo e promettente *franchise*. Ignara degli effetti nefasti della clonazione videoludica, pubblicò due nuovi episodi di ***Alone in The Dark*** uno peggiore dell'altro, assolutamente privi di significative innovazioni. Ebbene, nonostante la delusione di molti, qualcuno, nel paese del Sol Levante (magari in uno dei laboratori di *R&D* di Capcom), deve aver trascorso sufficienti notti insonni nei panni di Edward Carnby da pensare di rinfrescarne il *concept*, reso stantio da politiche di *marketing* "ludokiller" ed imprezziosirlo, magari, con un po' di sadico *splatter*. Nasce così ***Resident Evil***, ma la maledizione abbattutasi sulla serie di ***Alone in The Dark*** non sembra minacciarlo. Capcom ha inanellato una serie di successi (***Director's Cut*** compreso) e stabilito nuovi paradigmi sotto lo sguardo gelido di un'industria incapace di realizzare prodotti competitivi. Ad oggi, la serie di ***Resident Evil*** ha venduto più di otto milioni di copie totali, per non parlare dei *comic book, action figure* e del film ad essa ispirato. Gli sviluppi contemporanei del terzo e del quarto episodio di ***Bio Hazard*** per PlayStation e Dreamcast rispettivamente, denunciano, inoltre, uno sfacciato ottimismo. Ebbene, pare che con il suo ***Silent Hill*** Konami abbia deciso di smuovere un po' le acque attentando all'egemonia di Capcom nel settore delle *horror adventure* per PlayStation. ***Silent Hill*** appare più assimilabile all'"aristocratico" ***Alone in The Dark*** che non al sanguinolento ***Resident Evil 2***. La sparatoria e le esplosioni con cui si apre il secondo capi-





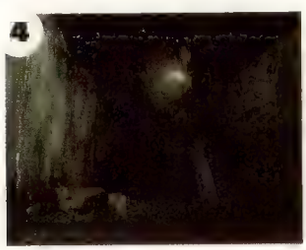


In questa sequenza il giocatore avverte un rumore proveniente da dentro un armadietto (foto 1). Si avvicina con cautela (foto 2). Tenta di aprirlo (foto 3). L'armadietto vicino si spalanca all'improvviso e rilascia un cadavere. Tonf! (foto 4) Il rumore persiste. Mason impugna la maniglia dello sportello e apre, ma dentro... (foto 5)



Titolo : Silent Hill
Casa : Konami
Uscita : Primavera '99
N° Giocatori : 1
Genere : Avventura

tolo del titolo Capcom, stridono fortemente con la pacata discrezione da film horror inglese anni '70 della sequenza iniziale di *Silent Hill*. Una silenziosa cittadina lacustre sembra custodire un mistero tanto fitto quanto la nebbia che l'avvolge. E' questo lo scenario agghiacciante in cui Terry Mason dovrà cercare la sua figliola Cheryl, fuggita dopo un incidente stradale ed ingoiata dalla densa oscurità onnipresente... anche lei, come i negozi, le strade, le case e anche gli abitanti a quanto pare. Il giocatore, inutile dirlo, dovrà compiere in prima persona le ricerche, avanzando e fendendo l'oscurità con la propria torcia elettrica nella speranza di scorgere qualcosa, una luce, un movimento, magari una testolina che, si spera, appartenga alla sua bambina e soprattutto sia attaccata al resto del corpo... Sebbene in maniera romanzata, così descritte, le premesse trasmettono efficacemente l'inquietudine suggerita dall'ottima presentazione in *Computer Graphics* di *Silent Hill*. Keiichiro Toyama, direttore del progetto, confessa di voler conservare il clima di ansietà così efficacemente generato, per tutta la durata dell'esperienza ludica e di risvegliare le paure più primitive dallo spettatore-fruitore nelle fasi più critiche del gioco. SPC ha chiesto a lui e a Takayashi Sato, il *CG designer* del team, in che modo intendono raggiungere questo obiettivo... Suvvia, girate pagina...



PC PRATICO
DI DICEMBRE
È IN EDICOLA

NATALE
PC PRATICO
TI AIUTA A SCEGLIERE I TUOI REGALI TECNOLOGICI

Keiichiro Toyama & Takayashi Sato

Quattro ***chiacchere*** *con...*

TAKAYASHI SATO, GAME DESIGNER DI SILENT HILL. *COMPLIMENTI PER LA FELPA.*

Da dove avete preso ispirazione per *Silent Hill*?
Keiichiro Toyama: Il *concept* originale c'è stato proposto dalla società. Volevano che realizzassimo un gioco horror. Ci hanno chiesto se volevamo lavorare su questo progetto e noi abbiamo accettato. Essendo poco informato sui giochi horror o l'horror in generale, mi sono subito dedicato allo studio e alla ricerca di materiale utile. Mi sono interrogato sui motivi per cui la gente apprezza questo genere. I film horror moderni sono stati un buon punto di partenza e ho scoperto che buona parte di essi si basa sulle situazioni. Per quanto riguarda *Silent Hill*, la cosa più difficile è stata la riproduzione di una città americana e dell'immagine horror appropriata.

Avete fatto qualche ricerca per ricreare la città?
Takayashi Sato: Di ritorno dall'*E3* sono andato a Chicago per scattare alcune foto utili per l'atmosfera generale sebbene *Silent Hill* sia ambientato in una città costiera più raccolta.

Di quante persone è composto il team di sviluppo?
Keiichiro Toyama: Venti persone sono attualmente impegnate sul progetto, ma il cuore del team è composto da pochi individui. A loro compete la realizzazione della parte principale del gioco. Le altre persone sono prevalentemente *designer* e assistenti la cui collaborazione ha carattere saltuario.

Quali altri giochi avete sviluppato in passato?
Keiichiro Toyama: Ho lavorato a *Hyper Olympics* come *character* e motion designer. *Silent Hill* è il mio primo progetto come direttore.
Takayashi Sato: Sono stato studente in arte contemporanea e ora mi occupo dei filmati in *CG* di *Silent Hill*.

Quando sei entrato a far parte di KCET?
Takayashi Sato: Difficile stabilirlo con esattezza. Sono entrato in Konami circa tre anni fa, ma durante il primo anno non ho combinato molto. In Giappone è necessario fare la "gavetta" per un po'. Dopo il primo anno, comunque, ho cominciato a lavorare sui filmati in *CG* quindi direi... due anni.

Quanta percentuale di gioco può definirsi completata al momento?
Keiichiro Toyama: Difficile stabilirlo con esattezza. Dovendo fare una stima direi circa il 70%.

Quante ore di gioco offre *Silent Hill*?
Keiichiro Toyama: Dipende dall'abilità del videogiocatore. Diciamo fra le 6 e le 8 ore.

La narrazione della storia avviene via FMV? Quanto tempo durano i filmati prerenderizzati in totale?
Takayashi Sato: *Silent Hill* contiene circa 10 minuti di filmati in *CG*. Oltre a quello iniziale e alla sequenza conclusiva, diversi filmati intermedi sono distribuiti lungo l'avventura. In realtà l'evoluzione della storia viene descritta sia attraverso filmati in FMV che con scene disegnate in tempo reale alla maniera di *Metal Gear Solid*.

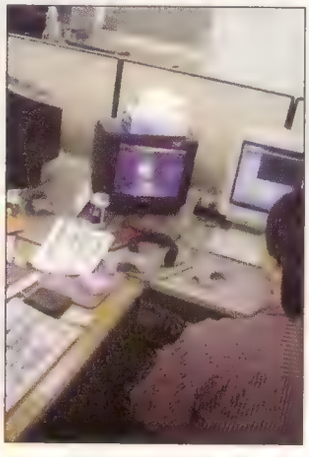
Che tipo di risultato intendete ottenere con i filmati in *CG*?
Takayashi Sato: Realizzare scene spettacolari che non sarebbero possibili impiegando le tradizionali macchine da presa cinematografiche. Vedi ad esempio gli effetti soprannaturali. Quello che ho cercato di fare è aggiungere realismo alle scene in *CG* perseverando la peculiarità della tecnica in termini di spettacolarità.

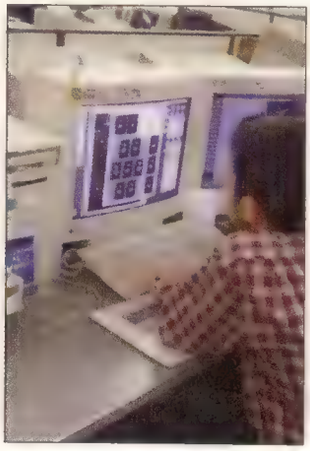
Quali tipi di hardware e software avete utilizzato?
Takayashi Sato: Ho usato *Softimage*. Per quanto concerne l'*hardware* ho cominciato su un Indy R5000. Quando ho mostrato i primi risultati del mio lavoro alla produzione, li ho impressionati a tal punto da meritarmi macchine più potenti *[La scena introduttiva mostrata a* SPC *era, di fatti, impressionante]*.

Sapreste indicare il tempo medio necessario per la renderizzazione di un minuto di *CG*?
Takayashi Sato: Difficile stabilirlo. In media, per realizzare un secondo sono necessarie 3-4 ore. Considerando anche il processo di modellazione, il tempo ovviamente aumenta. In verità preferisco non pensarci (ride). Non ho mai smesso di lavorare da quando sono in questo team. E ho dormito anche pochissimo.

Quanti designer specializzati

SCENE DI ORDINARIA FOLLIA NEGLI UFFICI KONAMI. DA SINISTRA A DESTRA, UN GAME DESIGNER INTENTO A TESTARE SILENT HILL, *UNA WORKSTATION ATTORNIATA DA UN MARE DI ACTION FIGURES, UN GRAFICO CHE FA FINTA DI USARE* PHOTOSHOP *E... ER, COS'È QUELLO?*





nella *Computer Graphics* vanta il vostro team?
Takayashi Sato: Mi occupo da solo dei filmati in *CG*.
Keiichiro Toyama: Altri tre *designer* si occupano delle animazioni.

Avete usato il *motion capture*? Come avete conferito realismo alle movenze dei personaggi?
Keiichiro Toyama: Sì, abbiamo fatto uso della tecnica del *motion capture*, ma lavorare a stretto contatto con gli attori assicurandosi che avessero le giuste istruzioni e i giusti suggerimenti è stato fondamentale ai fini di una resa credibile delle animazioni.

Da dove avete preso ispirazione per realizzare l'atmosfera del gioco?
Keiichiro Toyama: Come ho già detto, ho fatto alcune ricerche in campo cinematografico e mi sono reso conto dell'esigenza di accettare certi compromessi. Se le ambientazioni appaiono troppo scure (come in buona parte dei film horror), la giocabilità ne risente. Un videogioco non deve necessariamente essere reale, ma deve essere una via di mezzo fra le esigenze di rappresentazione del reale e la giocabilità. Per quanto riguarda le fasi cinematiche abbiamo preso ispirazione da Cronenberg e David Lynch.

Avete realizzato una sceneggiatura prima di iniziare lo sviluppo vero e proprio?
Keiichiro Toyama: No, ho semplicemente lasciato che le cose si unissero autonomamente. Ho creato solo la struttura generale. E' la mia prima esperienza in veste di direttore ed ho pertanto voluto fare di *Silent Hill* un progetto frutto della collaborazione di tutta la squadra. Ho lasciato che i membri del team contribuissero allo sviluppo del gioco con le loro idee.

In che modo avviene l'interazione con gli altri personaggi in *Silent Hill*?
Keiichiro Toyama: Al momento posso solo dirvi che esistono 7 personaggi con le rispettive storie. Il giocatore avrà modo di scoprirle grazie ai numerosi dialoghi previsti.

Sarà possibile controllare altri personaggi nel corso del gioco?
Keiichiro Toyama: No. La storia sarà unica sebbene con finali alternativi, ma *Silent Hill* non è un gioco *multi-character*.

Il protagonista di *Silent Hill* impugna una torcia elettrica. E' possibile spegnerla? In che modo viene impiegata nel gioco?
Keiichiro Toyama: Ogni nemico è dotato di occhi e orecchie. Se si cammina facendo troppo rumore loro si voltano verso il punto da cui proviene il rumore. E' possibile, in questi casi, spegnere la torcia e nascondersi. Non si è matematicamente salvi, ma aumentano le probabilità di passare inosservati. In certi casi i nemici avanzano comunque per indagare.

Quante armi saranno disponibili?
Keiichiro Toyama: Ci saranno poche armi ed oggetti. Abbiamo voluto conservare il feeling di un mondo reale e soprattutto di una reale cittadina lacustre. Si potranno comunque trovare alcune armi durante l'avventura...

Avete incontrato qualche difficoltà nell'impiego dell'hardware PlayStation, in particolare nelle inquadrature e nella gestione dei poligoni?
Keiichiro Toyama: Il problema principale è la latitanza di *Z-Buffering*. Quando abbiamo cominciato a sistemare le telecamere virtuali, le priorità prospettiche si rompevano. In un semplice gioco d'azione ciò non costituirebbe un vero problema perché la resa dell'atmosfera passa in secondo piano. In un *horror game*, invece, l'atmosfera è fondamentale e richiede pertanto una regia ottimale.

La nebbia appare particolarmente opprimente. Credete di riuscire a limitarne la presenza nella versione finale?
Keiichiro Toyama: A causa delle limitazioni *hardware* di PlayStation non possiamo migliorare questo aspetto più di tanto.

Sono previsti elementi di casualità?
Keiichiro Toyama: Se i nemici apparissero casualmente sarebbe difficile realizzare una storia credibile e coerente. In *Silent Hill* è quasi tutto prestabilito e solo alcune piccole parti vantano elementi di casualità.

Quale gioco considerate rivale di Silent Hill?
Keiichiro Toyama: *Silent Hill* ovviamente... (ride). Scherzi a parte, sin dall'inizio abbiamo avuto *Bio Hazard* in mente e volevamo realizzare un gioco migliore in termini di scenario.

Qual è il principale vantaggio di *Silent Hill* rispetto a *Bio Hazard*?
Keiichiro Toyama: *Bio Hazard* vantava un'atmosfera di tipo hollywoodiano, mentre *Bio Hazard 2* è, secondo me, più assimilabile ad un *action movie*. *Silent Hill* ripercorre a ritroso la strada dell'horror per riscoprire la sua essenza originaria. Vogliamo che il giocatore si spaventi a livello istintivo.

PER CALARSI APPIENO NELL'ATMOSFERA HORROR DEL GIOCO, KEIICHIRO TOYAMA, DIRETTORE DEL PROGETTO, HA PENSATO BENE DI ACCONCIARSI CON UNA PETTINATURA DA... FAR RIZZARE I CAPELLI. COMPLIMENTI ANCHE A LUI.

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHIJAP/USA
PLAYSTATION UNIVERSALE L.309.000
ALL S.ROBOT WAR TEL
ANOTHER MIND TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BOMBERMAN 4 TEL.
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.119.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN COMMANDO TEL.
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
COOL BORDERS 3 TEL
CRISIS BEAT L.119.000
D2 COMIC LUPIN 3 L.89.000
DOUBLE CAST L.119.000
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.119.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GUNDAMPERFECTIVEAL.99.000
LUNAR SILVERSTAR STORY TEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL.
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KING OF FIGHTERS KYO TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.139.000
XENOGEAR USA TEL
X-MEN VS STREET FIGHT. TEL
MACROSS L.99.000
NASCAR 99 TEL.
MEGAMEN LEGEND L.99.000
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.129.900
POCKET FIGHTER TEL.
RANMA 1/2 L.149.000
RIVAL SCHOOLS TEL
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
SAGA FRONTIER L.109.000
SAILOR MOON L.129.900
SLAYER'S ROYAL II TEL
SMASH COURT II TEL.
STAR WARS MASTER TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRYKER 1945 II TEL.
SUZUKA ROAD RACE TEL
SUPERMAN TEL
TENCHU L.109.000
TEKKEN 3 L.69.000
THUNDER FORCE V L.129.000
TOBAL 2 L.139.000
VANPIRE SAVIOR EX TEL.
WILD 9 USA TEL

GIOCHI JAP/USA
CAPCOM GEN. 5 TEL
MOB. SUITE GUNDAM CHARS COUNTERATTACK TEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
2D FIGHTING TEL
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
FINAL FANTASY 8 TEL
GUVFARD TEL
GUNBULLET II TEL
KI FIGHT.ILLUS. 98 TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MOTO RACER 2 L.109.000
MOMOTARO STORY TEL
NEW CENTURY ROBOT
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
S.ROBOT WAR F TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TALES OF DESTINY USA
NEO GEO PORTAT.

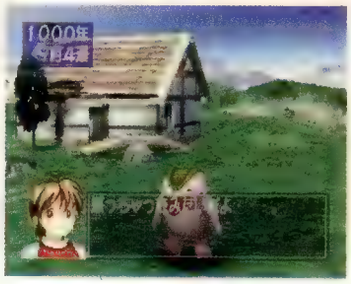
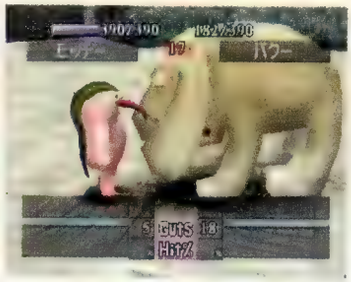
GIOCHI PAL
ACE COMBAT 2 L.89.000
ACTUA TENNIS L.89.000
BREATH OF FIRE 3 TEL
CASTLEVANIA L.79.900
COMMAND&CONQ.L.49.00
CHRASH BANDICOOT L.49.
CHRASH BANDIC. 2 L.89.00
CHRASH BANDIC. 3 TEL
C. MCREE RALLY L.89.000
F1 98 TEL
HEART OF DARKNESS L.69
ISS98 L.95.000
LEGACY OF KANE L.55.000
LOADED L.39.900
MOTO RACER 2 L.89.000
NEWMAN HAAS R. L.67.000
ODDWORLD ABES L.57.000
POINT BLANK L.75.000
PSYCHIC FORCE L.39.900
ROAD RUSH 3D L.69.000
SENS. SOCCER 2000 TEL
STREET FIGHTER COLL.
SKULL MONKEYS L.65.000
S.PUZZLEFIGHTER2T.L.57
TEKKEN 2 L.47.000
TEST DRIVE 4 L.65.000
TOMB RAIDER 3 TEL
TOMMY MAKKINEN L.69

GIOCHI PAL USATI
FIFA 96 L.19.000MDK L.39.000
CRASH BANDICOOT 2 L.39.000ACTUSOCCER L.39.000
IMPACT RACING L.29.000WIPEOUT 2097L.39.000
NBA LIVE 98 L.39.000
FORMULA 1 L.29.000 BOMBA 98 L.45.000
ACTUA SOCCER 2 L.45.000 TOMB RAIDER2L.39.000
ADIDAS P.SOCCER 97 L.39.000FIFA 97 L.29.000
GRID RUN L.29.000ADIDAS P. SOCC. L.29.000
PROJECT X 2 L.29.000 LONE SOLDIER L.19.000
I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.
MERCATINO DELL'USATO

VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.39.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.45.000

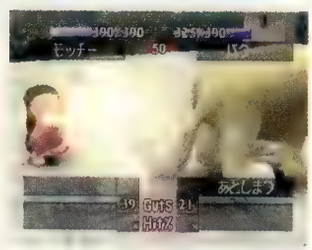
ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.22.000
JOYPAD TURBO L.29.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.19.900
MEMORY CARD 120 SLOT L.39.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.49.900
PISTOLA CON RINCULO L.49.900
VOLANTE+PED. L.129.000
MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000
VIDEO CD CARD L.159.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

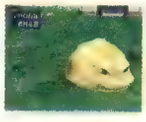
Monster Farm 2

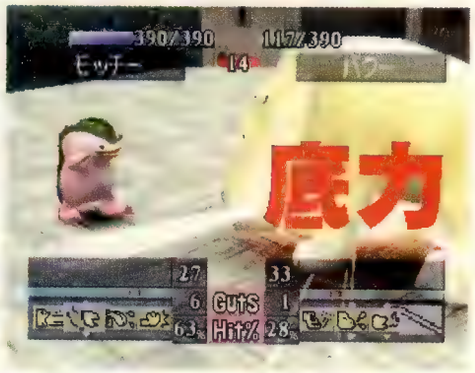
alvanizzata dall'inatteso successo, nazionale e non, di *Monster Farm* (*Monster Rancher* in occidente), Tecmo ha deciso di sviluppare un *sequel* della sua prima simulazione di crescita. Oltre ad offrire una formula di gioco ed un aspetto grafico migliorato, *Monster Farm 2* è compatibile con la nuova PocketStation che vi consente di allevare le vostre creature anche al di fuori delle mura domestiche.

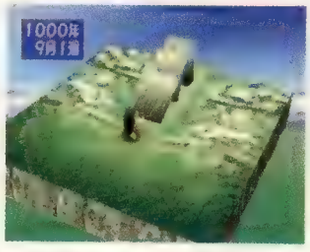
Uscito lo scorso anno, *Monster Farm* ha riscosso un notevole successo in Giappone, tanto da essere definito da più parti il titolo più rappresentativo della categoria delle simulazioni di crescita. Con *Monster Farm 2*, Tecmo propone agli appassionati del genere un gioco estremamente migliorato e compatibile con la nuova PocketStation Sony. Lo scopo della simulazione è rimasto praticamente invariato: il giocatore deve allevare uno svariato numero di creature per poter partecipare ad un campionato di mostri combattenti. Come nell'episodio precedente, il giocatore crea i propri mostri utilizzando un qualsiasi CD in proprio possesso (quindi sia quelli musicali, che quelli contenenti dati). Ogni CD inserito al posto di quello di gioco dà accesso ad una creatura differente. In *Monster Farm 2* sono contenuti 300 mostri differenti, inclusi i 200 presenti nel primo episodio della saga. Ognuno di essi possiede caratteristiche fisiche, magiche e psicologiche differenti. Vi potrà capitare di dover affrontare sia esseri dal pessimo carattere particolarmente difficili da allevare che creature docili e facilmente domabili. Le opzioni di allenamento sono state notevolmente incrementate in modo da offrire un maggior numero di esercizi per l'addestramento dei mostri. L'allevamento è interamente costruito in grafica poligonale e può essere ingrandito ottenendo vittorie contro i mostri avversari. Stagioni e situazioni atmosferiche variano durante il gioco e ne influiscono l'andamento. Insieme ai vostri mostri potete dirigervi negli allevamenti vicini e nelle città: esplorare i centri abitati consente di ricevere importanti informazioni riguardo l'allevamento dei mostri ed i vostri avversari. Numerosi miglioramenti sono stati apportati al sistema di gioco, ora molto più bilanciato, ed al lato cosmetico. Quest'ultimo gode di un maggior numero di poligoni e *texture* più definite. La novità più importante è però rappresentata dalla compatibilità del gioco con PocketStation. Il *PDA* Sony può essere impiegato sia per allevare i propri mostri che per organizzare combattimenti con gli amici. Previsto per quest'inverno, *Monster Farm 2* saprà sicuramente bissare il successo dell'episodio precedente. Tecmo non si è ancora pronunciata circa la versione occidentale del gioco. Vista la popolarità di *Monster Rancher* sia in America che in Europa, l'annuncio del suo *sequel* non dovrebbe comunque farsi attendere molto.



LE DIMENSIONI DEL VOSTRO ALLEVAMENTO AUMENTANO CON L'INCREMENTARE DEI VOSTRI SUCCESSI IN COMBATTIMENTO.







LA MECCANICA DI GIOCO DI MONSTER FARM 2 È MOLTO PIÙ BILANCIATA RISPETTO ALL'EPISODIO PRECEDENTE.

IN MONSTER FARM 2 AVETE LA POSSIBILITÀ DI CREARE I MOSTRI UTILIZZANDO I VOSTRI CD PREFERITI.

Titolo : MONSTER FARM 2
Casa : TECMO
Uscita : IMMINENTE
N° Giocatori: 1
Genere : GROWING SIMUL.

SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

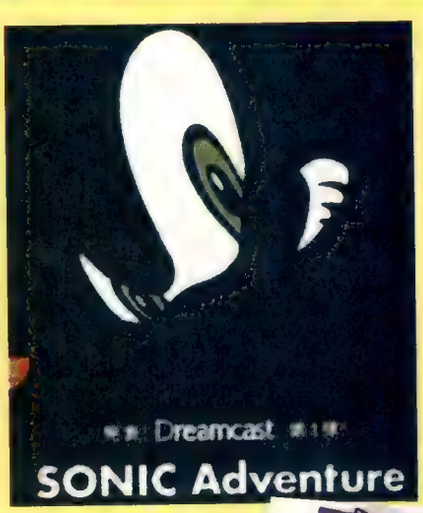
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation

Dreamcast

GAME BOY

NINTENDO 64



Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

BG GAMES
Distribuzione Videogames

JAPAN

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

Tutti i marchi e le immagini riprodotte appartengono ai legittimi proprietari

Alca Style

VOLANTE SHOCKDRIVE

ATOMIC

-VOLANTE ANALOGICO VIBRANTE
-COMPATIBILE DUALSHOCK
-COMPATIBILE PSX/N64/SS

Sedile Massager Seat Shock

-SEDILE VIBRANTE
-COMPATIBILE DUALSHOCK
-COMPATIBILE PSX/N64

ATOMIC™
ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

Vibrazio

NOVITÀ:

TWIN SHOCK

-JOYPAD ANALOGICO
-VIBRANTE
-COMPATIBILE DUALSHOCK

DUAL PLAY STICK

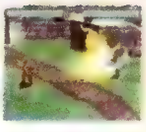
-COMPATIBILE TWIN SHOCK
-COMPATIBILE DUALSHOCK
-COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

ni Totali

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel 02/38199

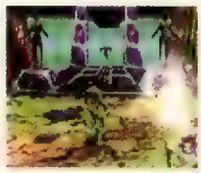
America's Most Wanted



DESTREGA: ***PIÙ CHE I COMBATTIMENTI A 360° E I COLPI MAGICI A LUNGA GETTATA, HO COME IL SOSPETTO CHE AD ATTIRARE I GIOCATORI SARÀ LA SMAGLIANTE FORMA FISICA (SPECIE DELLA METÀ SUPERIORE DEL CORPO) DELLE PROTAGONISTE...***

Il mio primo Natale tutto americano... Ancor più degli anni passati, anche se siamo ancora lontani diversi giorni dallo spacchettamento dei doni e dalle abbuffate intorno al focolare, se vedo ancora un Babbo Natale scampanellante e audioanimatroni formato reale di renne e slitta con neve, mi piglia una crisi, prendo la pistolona della mia PlayStation e corro al *mall* (centro commerciale. Maschile, anche se per Simon è femminile... sorry, IL *mall*) a fare una strage, virtuale, ovviamente. E non che sia cinico, ma lo spirito del Natale nel Paese dove cominciano a mettere le decorazioni e a vendere abeti già con palline e luci a fine settembre/inizio ottobre, vi giuro, passerebbe anche al più accanito fan di giuseppemariabambinellogrotta. Vabbé, stop ai lamenti, visto che dicembre è l'occasione per inondarci di *software* per le nostre *console*. Per PlayStation arriva ***Bust a Move 4*** (Natsume), l'ultima versione della mia serie di *puzzle game* preferita degli ultimi anni, semplice e accattivante. Ma, domanda, c'è proprio bisogno di una quarta versione? Ok, questa ha l'*edit mode* che permette di costruirsi i propri livelli e sfrutta il *Dual Shock*, però... Il *revival* degli anni '70 e della *disco music* che incombe in USA depone a favore di ***Bust-A-Groove*** (Sony), gioco dal titolo simile al precedente, ma che nulla ha a che vedere con il *puzzle game* di cui sopra. Sulla falsariga di ***Parappa the Rappa*** fate compiere acrobatiche-o-meno evoluzioni di danza al vostro personaggio (pupe avvolte da tutine in gomma, buzzurroni stile Travolta con jeans a zampa color argento e zatteroni... YUK!). Buone notizie per gli amanti del calcio virtuale (io di sicuro no... qui quando scoprono che il calcio mi provoca reazioni allergiche, proprio non ci possono credere che io sia italiano. Oh, abbiate pazienza, il mondo è vario perché è bello, o viceversa...): ***FIFA 99***, anche per N64 (e sarebbe una buona notizia? - Ndr). ***Knockout Kings*** (come il precedente, della Electronic Arts) è una simulazione di boxe che appare piuttosto interessante; oddio, se due tizi che fanno a botte è il vostro genere... ***Master of Monsters*** (ASCII): nulla a che vedere con il picchiaduro a base di mostri per NeoGeo, è in realtà il secondo capitolo di un'interessante RPG uscito anni fa per MegaDrive. ***Poy Poy 2*** (Konami): carini questi giochini *japu* apparentemente innocenti, il cui scopo in realtà è spatasciare avversari a pietrate in zucca... ***Magical Tetris Challenge*** (Capcom), previsto anche per N64: interessante variazione sul tema del *puzzle game* più giocato, e più longevo, al mondo; ovvero, ***Tetris***-incontra-Topolino. Adatto per i più piccini, ma sembra divertente, giocabile e impegnativo anche per chi giocava con l'Atari 2600 e altri tardoni assortiti: i mattoncini da incastrare più amati/odiati al mondo sono inseriti nel contesto di un'avventura a base di personaggi Disney, con Gambadilegno come cattivone di turno. Se la saga di ***SF*** non vi ha ancora causato senso di nausea, allora ***Street Fighter II Collection Vol. 2*** (Capcom) fa per voi. In ritardo per Halloween (anche per quest'anno il tema horror ci ha già frammentato gli zebedei abbastanza), ***Clock Tower 2: Struggle Within*** (ASCII), seconda puntata della macabra avventura stile ***D*** (nota anche come "il parente povero di ***Resident Evil***"... mimma, come sono cattivo ultimamente. Sarà il Natale che incombe, eheheh). ***Akuji the Heartless*** (Eidos): nei panni del sacerdote voodoo Akuji, dovete farvi largo a unghiate (letteralmente, zanne animalesche affilate come rasoi sono la vostra arma) nell'aldilà, per vendicarvi del vostro fratellastro assassino.

TETRIS ***INCONTRA TOPOLINO!***



AKUJI THE HEARTLESS, ***NIENTE DI MEGLIO DI UN BEL SACERDOTE VOODOO CON UN BUCO NEL PETTO AL POSTO DEL CUORE... SARÀ MICA UN PO' MORTO?***

Come già avete capito, un'altra simpatica avventura 3D come quintalate di altre, che assomiglia a ***Gex*** perché, toh-guarda-che-caso, usa lo stesso *engine* di ***Gex***, in quanto programmato dalla stessa gente (Crystal Dynamics), i quali tuttavia giurano sul fatto che sia stato migliorato. In effetti, scherzi a parte, il miglioramento si vede. Cosa differenzia ***Akuji*** dalle altre avventure 3D stile ***Gex, Crash*** o anche ***Tomb Raider*** è il tema, decisamente per un pubblico adulto. Naaah, niente donnine discinte, solo un sacco di succo di pomodoro spacciato per sangue (non a caso Akuji si chiama "il senza cuore" ... Non perché non sia generoso, ma in quanto non ce l'ha più, ehm...), e si da il caso che la vendetta di Akuji sia ambientata in quel simpatico posticino caldo che dev'essere l'inferno... ***Carmageddon 2*** (Interplay), il seguito di uno dei più controversi *soft* dell'anno scorso [***Carmageddon*** = *car* (auto, e vabbé, qui ci arrivate tutti) + *armageddon* (giorno del giudizio, e qui l'aiuto del vostro pseudo-clericalissimo nonché biblico Didimo può risultare utile a qualcuno)]; ovvero spatasciate con la vostra difficilmente rottamabile vettura tutto ciò che incontrate, animato oppure no, vivo o inerte, tanto, nel caso, provvedete a sopprimerlo voi. ***NBA ShootOut '99*** (Sony), ENNESIMO gioco di basket in cui, spiacenti, non vedo alcuna caratteristica discriminante (uguale a tanti altri) o redentrice (né meglio, né peggio di tanti altri). Torna ***Earthworm Jim***, stavolta in 3D (Interplay), e dopo parecchi mesi di gestazione. Il povero vermaccio stavolta cade svenuto a causa di una mucca (ma che si fumano questi?) che gli precipita in testa; scopo del gioco, liberarlo dai meandri del proprio cervello, facendosi strada tra i diversi livelli del suo subconscio... che assomiglia tanto, guarda caso, a un'avventura stile salta-corri-picchia in 3D. Oltre 30 nemici, un sacco di mosse nuove... Anche per N64. ***Army Men 3D*** (The 3DO Company) per tutti quelli che hanno sempre sognato di poter giocare ancora con i soldatini, ma in modo più adulto; aaah, non fa per me, ecco che mi ha subitaneamente colto una nostalgia penosa dei miei vecchi Atlantic, "*hey ragazzo hai 100 lire?*" (oggi con 100 lire ti ride in faccia anche la tabaccaia a cui chiedi una cingomma, all'epoca almeno ci rimediavo una scatola di soldatini, rigorosamente da far saltare per aria coi petardi, ovviamente). ***American Deer Hunter*** (Interplay): scusate, ma a mio modestissimo parere dovrebbe ricevere la palma per titolo più imbelle per PlayStation. Che senso abbia una simulazione di caccia al cervo, e soprattutto che gusto ci sia a farlo su PlayStation, proprio non lo so. Eppure, guarda caso, è uno dei titoli più venduti per PC qui in nordamerica. Ma avete presente quella simpatica espressione *slang* che usiamo nel nobile italico idioma per designare un posto sperduto? Quella che fa

CARMAGEDDON 2: ***QUELLE MACCHIE DI ROSSO TEMO SIANO SANGUE, E QUEI PEZZETTI SPARSI AL VENTO, MI DUOLE INFORMARVI, CORPI. MA MICA UMANI, NONONONO, SOLO UN'INNOCUO AGGLOMERATO DI PIXEL. E MENO MALE...***

EARTHWORM JIM: *IL VERMACCIO RITORNA, E STAVOLTA IN 3D...*

un elegante e colto riferimento alla parte posteriore dei lupi? Qui in nordamerica, lupi ce ne sono pochi, in compenso cervi tantissimi. Afferrato il concetto? ***Lunar: the Silver Star Story*** (Working Designs): arriva, arriva, non datevi per vinti. E per premiarvi della pazienza, la confezione comprende non solo gli episodi *1* e *2*, non solo un CD audio, non solo un CD extra sulla creazione di ***Lunar***-PlayStation, non solo una mappa in tessuto... ma persino un LIBRO RILEGATO di oltre 100 pagine, contenente istruzioni e *artwork*. Eccheè, Babbo Natale? Infine per la serie "frattaglie", eccovi ***Big Air*** (Accolade), ***Dolphins Dream*** (Konami), ***StarCon*** (Accolade) e i primi due episodi della saga ***Capcom Generation***. ***Destrega*** (Koei) è un picchiaduro mistico/arcano dai creatori di ***Dynasty Warriors***: oggetti e armi mistiche conferiscono poteri soprannaturali ai vostri 12 personaggi, oltre ai banalissimi, ma sempre efficaci, cazzottoni e calci sui denti: movimento a 360°, compatibilità *Dual Shock*, sei modi di gioco tra cui uno *story mode* con 47 scene diverse.

GIOCHINI ELETTRONICI

Bello, vero, il Lego Mindstorms di cui ho parlato il mese scorso? Ma temo che non sarà il Legoperfareirobot il giocattolo elettronico più venduto di questo Natale '98, causa il prezzo parecchio elevato. Invece, a un prezzo molto più accessibile, c'è un adorabile (e introvabile, va a ruba, code mostruose per sì e no una decina di pezzi, genitori inviperiti, bimbi piangenti... Insomma, la solita atmosfera natalizia americana, no?) mostriciattolo di *peluche* animato in grado di interagire con i suoi proprietari, parlare un linguaggio alieno per poi imparare gradualmente la lingua "vera", giocare con altri suoi simili, perfino insegnarli canzoncine e attaccargli il raffreddore... Non sto parlando dei soldatini animati del film *Small Soldiers*, putroppo quelli sono ancora lontani di un paio di decenni... Si tratta invece di *Furby* della Tiger. Per circa 30$ vi portate a casa un *gremlin*-buono adorabile e pacioccoso, in pratica un audioanimatrone che parla/ascolta/dorme/ride/rutta (per davvero!), che impara più si gioca con lui, e che è in grado di interagire coi suoi simili e di comunicargli ciò che ha appreso da voi. Non farete fatica a capire che a) i bimbi di tutta America non solo lo vogliono, lo pretendono e b) i genitori di tutta America si stanno azzannando/massacrando nei negozi di giocattoli di tutto il paese. Le quantità sono limitate, le code infinite e il nervosismo è destinato ad aumentare in prossimità del Natale. Venderà più del GameBoy Color? ***Pocket Pikachu*** è in vendita ormai da un mesetto, è molto carino... Ma diciamocelo, come si può resistere, in confronto, a un mucchietto di peluche e sensori a infrarossi come il *Furby*? Che, per inciso, non significa "mica scemo", ma "pelosetto"...

GAME.COM POCKET PRO: *PIÙ COMPATTO, RETROILLUMINAZIONE OPZIONALE... E FA GIRARE UNA VERSIONE PIÙ CHE DIGNITOSA DI* RESIDENT EVIL 2*!*

RUMORI, RUMORI...

- Carino il GameBoy a colori, ma che ne direste di un Super NES e di un Megadrive portatili? E no, non sto parlando del Nomad, ma di nuove, imminenti macchine poco più grandi di un NeoGeo Pocket, con schermo a colori a basso assorbimento... E per un prezzo, pare, sotto i 50$. Avete presente Majesco, la compagnia che produce giochi per SNES, Genesis e il nuovo Genesis 3?
- N64 allo stesso prezzo, 129$, ma con in più un secondo *controller*, nel nuovo colore viola trasparente. E a questo punto una domanda sorge spontanea: e un bel chissenefrega dei *joypad* nei colori di moda, non gliel'ha mai detto nessuno, alla Nintendo?
- Bello il nuovo Game.com Pocket Pro... E, che ci crediate o no, ***Resident Evil 2*** non è affatto male. Sì, avete capito bene, ***RE2*** per Game.com, proprio quel portatile che finora non aveva UNO, dicasi UN gioco decente.
- L'ultimo modo di dire "tosto", "figo", etc. in yankee stretto? "Sweet", letteralmente, dolce.
- Per la serie "la regina delle porcatine alimentari", trasmettiamo: le palline di pasta cruda di biscotti, ricoperte di cioccolato. Ma stanno anche bene (tanto ammazzano il vostro fegato) le vaschettine di pasta cruda frullata con altre porcatine tipo noccioline o *M&M's*. Seeeeeeeeee, avete capito bene! Allora, avete presente quando eravate pischelli, e la mamma preparava i biscotti, e voi rubacchiavate la pasta cruda? Beh, questo è l'unico paese, che io sappia, dove gli adulti si comprano i rotoloni di *Cookie Dough* (la pasta da biscotti surgelata/da banco frigo pronta da mettere in forno) per mangiarla così, a morsi. Non solo la sbattono dentro al gelato alla vaniglia (*Cookie Dough Dynamo* di Haagen-Dazs o *Chocolate Chip Cookie Dough* [pure coi pezzetti di cioccolato, stramazzati, ci vogliono!] di Ben & Jerry, gelato "naturale" [seeeeeeeee, e Cappuccetto Rosso ha vinto la partita a carte con mia mamma, quella di qualche mese fa...] del Vermont), adesso la vendono a forma di palline ricoperte di cioccolato, in pratico astuccio snack da sgranocchiare al cinema o davanti alla TV... E poi si lamentano che sono obesi... *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

LA PASTA DA BISCOTTI CRUDA IN VASCHETTA... SATURATA DI NOCCIOLINE E GOCCE DI CIOCCOLATO E ALTRE AMENITÀ, E PRONTA (Sic!) PER ESSERE MANGIATA A CUCCHIAIATE.

HMMM... FURBY: ADORABILI, MORBIDI E INTERATTIVI. CHE VOLETE DI PIÙ? [NON FARE A BOTTE PER PROCURARSENE UNO, MAGARI...]

IMPORTAZIONE DIRETTA

Dra GoN Game

Via Grigna N°10
CANZO (CO) VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tel/Fax:031/684085

ACCESSORI:		GIOCHI:		GIOCHI:	
Joypad	L 20.000	Formula 1 '98	DISP.	Super adventure Rockman	
Action replay	L 65.000	Fighting force	L.79.000	3 cd-rom JAP	L.99.000
Memorycard15	L 20.000	G-darius JAP	L.119.000	Silouette mirage	TEL.
Memorycard120	L 40.000	Guilty gear	DISP.	Tekken 3 PAL	L.89.000
Dual shock	L 40.000	Gran turismo pal	L.89.000	Total nba 98	L.74.000
Multitap	L 69.000	Granstream saga	L.109.000	Thunderforce5 JAP	L129000
Jolt pack	L 29.000	I.S.S. pro 98	L.99.000	Tomb rider 2	L.79.000
Cavo scart	L 15.000	Mortal Kombat 4	L.99.000		
Alundra ita	L.85.000	Metal gear solid USA	DISP.	TELEFONACI PER	
B. f. musashiden	L99000	N20	L.89.000	I TITOLI NON IN LISTINO	
Breath of fire 3	L.95.000	Ninja	L.99.000	E PER CONOSCERE	
Bust a move3DX	L75000	NBA live 98	L.75.000	LE ULTIME	
Bomberman world	DISP.	Parasite eve USA	L.135.000	NOVITA'	
Colin McRae	L.89.000	Pocket fighter JAP	L.109.000		
Crisis beat	L.119.000	Premier manager 98	L.79.000	DISPONIBILI	
Dead or alive	L.84.000	Point blank	L.75.000	CHIP	
Discworld 2	L.79.000	Resident evil 2	L.79.000	PER MODIFICA	
Dragon ball Z22	L89.000	Rage racer	L.79.000	UNIVERSALE	
Eihnander	DISP.	Rival schools	L.139.000	IN OFFERTA!!!!!!!	
Final fantasy 8	PRENOT.	Soul divide	DISP.		
Formula 1 97	L.85.000	Street fighter coll.	L99.000		
		Sensible soccer2000	L99.000		
		Street fighter EX+	L115.000		

ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA
IL TUO **DREAMCAST** TI ASPETTA!!!
AD UN PREZZO INCREDIBILE.....

Briefs from the Outer Worlds

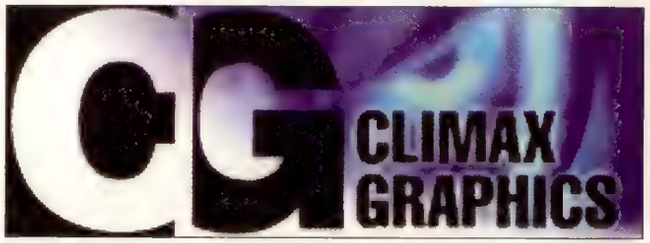
a cura di Marcello Cangialosi

Something is **wrong** with Dreamcast

SUBITO DOPO LA CHIUSURA DELLO SCORSO NUMERO DI BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS, LA LINE-UP SOFTWARE DI DREAMCAST HA SUBITO UN DURO COLPO. ***Sega Rally 2***, uno dei titoli di punta per Dreamcast, previsto per il 27 novembre, è stato posticipato al 14 gennaio '99. Il motivo va ricercato nella misera performance della coversione mostrata durante l'ultimo *Tokyo Game Show*. Inizialmente affidato ad un team esterno, lo sviluppo di ***Sega Rally 2*** è ora nelle mani di AM Annex (ex-AM1). Scartato il mediocre codice della precedente versione, AM Annex è alacremente impegnata nella totale riscrittura del gioco. Gli sviluppatori stanno lavorano sette giorni la settimana, 24 ore su 24, per rispettare la nuova data di commercializzazione ed offrire ai neo-utenti Dreamcast la *killer application* che meritano. Anche ***Blue Stinger***, il promettente *action adventure* di Climax Graphics, è stato posticipato a gennaio, così come ***Sonic Adventure*** che dal 17 passa al 23 dicembre (in tempo per Natale). Le date di commercializzazione di ***Geist Force*** e ***Monaco Gran Prix*** di Ubi Soft sono adesso TBA. In sintesi, sembra che Sega non abbia imparato proprio nulla dal fallimento Saturn e c'è da chiedersi adesso quanto *appeal* possa suscitare Dreamcast in seno ai consumatori non particolarmente attratti dal picchiaduro ***Virtua Fighter 3 Team Battle*** e dai poco entusiasmanti ***Pen Pen Tricelon***, ***July*** e ***Godzilla*** (gli unici quattro titoli confermati per il 27 novembre). Stando alle prime recensioni pubblicate sulle riviste nipponiche, infatti, solo ***Virtua Fighter 3 TB*** ha saputo meritarsi un punteggio degno della *killer application* che rappresenta: *Famitsu Magazine*, *DC Fan* e *DC Mag* gli hanno assegnato rispettivamente 36 su 40, 8.7 ed un improbabile 10 tondo tondo. ***July*** ha deluso un po' tutti (media del 6), mentre ***Godzilla*** e ***Pen Pen Tricelon*** sono piaciuti ma non poi così tanto com'era lecito aspettarsi (media del 7). Quando si dice un ottimo inizio. E ancora. Poche settimane prima della data di commercializzazione di Dreamcast, NEC/Videologic pare abbia incontrato alcuni problemi nella produzione di un numero sufficiente di Power VR2, obbligando Sega ad interrompere le prenotazioni. In sintesi, la domanda ha superato l'offerta. A tal proposito Yukawa Hidekazu, amministratore delegato Sega, ha fatto pubblica ammenda sulle reti televisive nipponiche e sulle riviste del settore. Questa la dichiarazione di Hidekazu-san: *"vorrei scusarmi con coloro che non hanno potuto preordinare Dreamcast. Grazie a voi, Dreamcast è così popolare da aver colmato tutte le preordinazioni. Stiamo facendo del nostro meglio per produrre quanti più Dreamcast possibile. Sarebbe molto gentile da parte vosta se pazientaste ancora un po'"*. Scusate la ripetizione, ma quando si dice un ottimo inizio...

ERRATA CORRIGE

Nei numeri di ottobre e novembre di **Briefs From The Outer Worlds**, sono stati erroneamente attribuiti a Climax Entertainment entrambi i progetti per Dreamcast ***Blue Stinger*** e ***Landers***. In realtà, la famosa *softco* responsabile di ***Land Stalkers*** e ***Dark Savior*** è al lavoro solo sul secondo. ***Blue Stinger*** è, di fatto, in fase di sviluppo presso gli studi di Climax Graphics, giovane *software house* nipponica totalmente estranea a Climax Entertainment (a dispetto dell'omonimia). In sintesi Climax ***"Landers"*** Entertainment e Climax ***"Blue Stinger"*** Graphics sono due società completamente differenti. Scusate l'abbaglio.



NUON: who cares?

IL 27 OTTOBRE SCORSO, VM LABS HA ANNUNCIATO E MOSTRATO NOME E LOGO UFFICIALI DELLA SUA VERSATILE TECNOLOGIA **PROJECT X.** D'ora in avanti si farà riferimento a quest'ultima col nome di *NUON*, nome pensato per VM Labs dalla società americana Lexicon, specializzata nell'invenzione di marchi e a cui si devono *Pentium*, *Powerbook* e *Deskjet*. Il logo vero e proprio è frutto di un'altra società, The Beeline Group, famosa per aver realizzato lo *swoosh* di Nike. Bella lì. E i giochi?

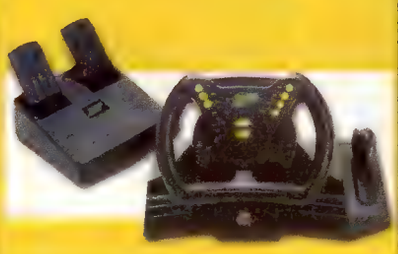
Db-Line

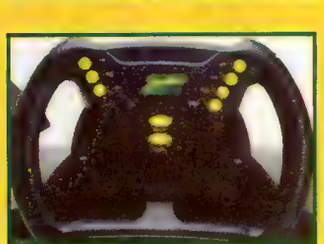
TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX





NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO

Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

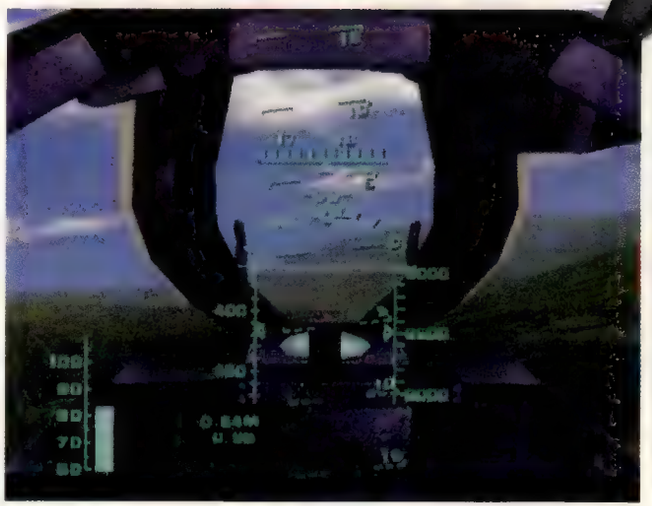
DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

Games, games, games!

Nata dalla joint-venture fra Sega e CSK circa tre anni fa, CRI si è fino ad oggi dedicata esclusivamente alle trasposizioni dei coin-op Sega per il sistema Saturn ed ha recentemente contribuito alla realizzazione dei tool di sviluppo per Dreamcast. Dopo anni di lavoro "sotterraneo", CRI ha deciso di impiegare le proprie conoscenze tecniche nella realizzazione di titoli per Dreamcast. *Aero Dancing* e *Buggy Heat* sono i suoi primi progetti.

AERO DANCING

SIMILE A* PILOTWINGS *NELLA SUA IMPOSTAZIONE PACIFICA,* AERO DANCING *OFFRE LA POSSIBILITÀ DI COMPIERE MIRABOLANTI EVOLUZIONI AEREE IN VESTE DI PILOTA DELLA PATTUGLIA ACROBATICA NIPPONICA BLUE IMPULSE. Sono previsti un totale di undici fedeli riproduzioni digitali dei modelli di aerei effettivamente in servizio sul cieli del Giappone. Al di là di quelli impiegati dalla squadriglia acrobatica (T-4, T-2 e F86F), sono previsti altri modelli in servizio presso la forza di autodifesa giapponese (F-1, F-2, F-4J, F-15J e RF-4E). Ogni aereo vanta i rispettivi fattori prestazionali in termini di velocità e manovrabilità. ***Aero Dancing*** prevede differenti missioni in cui il giocatore



dovrà realizzare figure acrobatiche in qualità di membro di una squadriglia. Le differenti visuali di gioco previste avranno modo di esprimere la loro utilità nella determinazione delle distanze con gli altri caccia in formazione, al fine di impedire collisioni aeree dalle tragiche conseguenze. La caratteristica probabilmente più interessante di ***Aero Dancing*** risiede nell'impiego della modalità a quattro giocatori. Collegando quattro controller alle rispettive porte equipaggiate su Dreamcast, altrettanti videogiocatori potranno comporre ed eseguire diverse formazioni ed acrobazie assistendo alla scena dalla visuale panoramica *Formation View*. Inclusa nel pacchetto ludico infine, un'opzione di replay utile per rivedere le proprie azioni e scovare/correggere eventuali errori. Uscita prevista: primi del 1999.

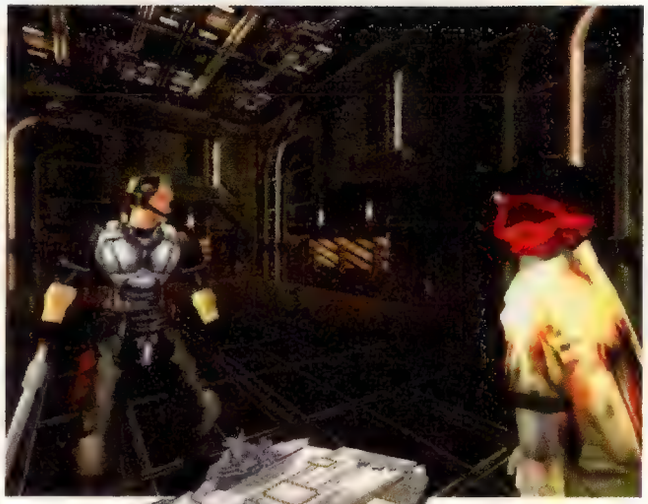
BUGGY HEAT

INSIEME A* SEGA RALLY 2, BUGGY HEAT *È IL SECONDO RACING GAME PREVISTO PER DREAMCAST (SE SI ESCLUDE DALLA CATEGORIA* PEN PEN TRICELON*). Nonostante un *look* marcatamente americano, ***Buggy Heat*** offre un sistema di gioco promettente. Alla guida di una delle 8 *buggy* previste, il giocatore ha la possibilità di intraprendere il classico campionato, migliorare i propri tempi nel *Time Attack Mode*, raffinare la propria tecnica di guida nel *Training Mode* o sfidare un amico nel *Versus Mode* via *split-screen* orizzontale. I 6 tracciati previsti offrono diverse condizioni atmosferiche (sereno, pioggia e neve) e temporali (giorno e notte). Il giocatore è chiamato a percorrere otto giri per ogni tracciato e a piazzarsi entro i primi sei per aggiudicarsi il passaggio al tracciato successivo ed una serie di punti premio con cui a) partecipare ad una sorta di classifica *on-line* inviando il proprio punteggio al sito appositamente dedicato e b) *upgradare* il proprio mezzo fuoristrada. Caratteristica interessante risiede nell'impiego del *VMS*. Scaricando i dati del proprio pilota e della propria vettura nel *PDA* Sega, più utenti possono partecipare all'*Auto Run Mode*, una sorta di gara automatica condotta interamente dalla CPU la quale governa fino a un massimo di otto vetture, ognuna destinata a rappresentare i vari giocatori in base ai dati precedentemente caricati in memoria dal *VMS*. Un particolare *Replay Mode* permette di rivedere le proprie gare da una visuale interna alla vettura. In questo modo il giocatore avrà la possibilità di vedere il pilota mentre sterza, frena, cambia le marce e quant'altro possa essere d'aiuto nello scovare eventuali errori commessi durante la gara. Interessante. Sebbene deludenti in termini di complessità scenografica, i tracciati presentano numerosi dislivelli atti a valorizzare il comportamento "molleggiato" delle *buggy* la cui riproduzione appare estremamente curata. Previsto per marzo, ***Buggy Heat*** potrebbe rivelarsi una valida alternativa a ***Sega Rally 2***.

COLONY WARS
VENGEANCE
PSYGNOSIS PRESENTS THE DEFINITIVE SCI-FI COMBAT GAME. IN ASSOCIATION WITH EPIC, CINEMATIC SEQUENCES, DOZENS OF MISSIONS AND A DARK, TWISTING PLOT. STARRING SHEDLOADS OF SERIOUS FIREPOWER AND CO-STARRING AN ARRAY OF COMBAT SPACE CRAFT. DIRECTED BY YOU OVER 5 VAST SOLAR SYSTEMS AND PLANETS AS YOU FIGHT FOR FREEDOM. VENGEANCE IS SWEET.
PSYGNOSIS
PlayStation
COMPACT disc
DOLBY SURROUND
3-10
11-14
15-17
18+
ELSPA
© 1998 Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. "PS" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CARRIER

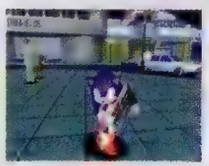
PALESEMENTE ISPIRATO A* BIO HAZARD, CARRIER *DI JALECO TRASPORTA IL VIDEOGIOCATORE A BORDO DELLA PORTAEREI MILITARE HEIMDAL SU CUI MISTERIOSI ESPERIMENTI SEGRETI HANNO SORTITO I SOLITI EFFETTI COLLATERALI IMPREVISTI: a seguito di un incidente avvenuto a bordo, l'intero equipaggio della nave si è trasformato in un esercito di *zombie* bavosi e ansimanti. Come pare ormai una consuetudine universalmente accettata nell'ambito delle avventure horror, Carrier offre la possibilità di intraprendere l'avventura nei panni di Jack o Jennifer (i due protagonisti selezionabili) e seguire percorsi narrativi multipli in funzione della scelta compiuta. Sebbene al momento inferiore a quella di ***Blue Stinger***, la cosmesi di ***Carrier*** rende giustizia alle potenzialità di Dreamcast nonostante il progetto sia ancora nelle prima fasi di sviluppo. Un particolare sistema di rilevamento di collisione consente di colpire gli *zombie* in diversi punti del corpo ed assistere alla dipartita di braccia, gambe o testa in



milioni di pezzettini sanguinolenti (alla maniera di ***House of the Dead*** per intenderci). *Carrier* offre infine un interessante sistema di interazione con gli altri personaggi amici presenti nel gioco. In qualità di membro del team di soccorso, il giocatore dovrà impartire ordini ai propri compagni ed elaborare diverse strategie corali utili a risolvere le varie situazioni di gioco. E ancora. Alcuni frangenti prevedono missioni di recupero di alcuni compagni in difficoltà. In virtù di questa caratteristica, *Carrier* appare sufficientemente diverso da ***Bio Hazard*** in termini di struttura di gioco. La sua impostazione *team battle oriented* lo rende pertanto particolarmente innovativo e meritevole d'attenzione... sebbene Jaleco sia tristemente nota per la mediocre qualità delle sue produzioni.

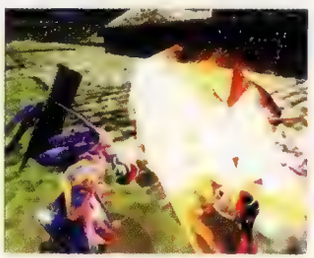
Artificial Life

FRA I GIOCHI SUI QUALI SEGA INVESTE LE MAGGIORI SPERANZE DI SUCCESSO DEL SUO DREAMCAST,* SONIC ADVENTURE *PARE IL PIÙ ADATTO A SODDISFARLE. Posticipato di una settimana per cadere in pieno periodo natalizio, il nuovo progetto di Yuji Naka, da lui stesso definito come "il gioco perfetto", acquista sempre maggiore appetibilità. Le ultime immagine diffuse dal Sonic Team mostrano paesaggi urbani ricchi di particolari con numerosi pedoni a passeggio e vetture circolanti per le strade. Come già annunciato qualche mese fa, Sonic avrà anche modo di interagire con diverse creature digitali incontrate durante l'avventura. In funzione del suo comportamento le vite artificiali reagiranno di conseguenza aiutandolo o ostacolandolo all'occorrenza. L'impiego del *VMS* (*Visual Memory System*, che, per problemi di *copyright* verrà rinominato *Virtual Memory Unit* nel mercato occidentale) si rivelerà pertanto indispensabile al fine di accudire le *A-life* e guadagnarne l'affetto.



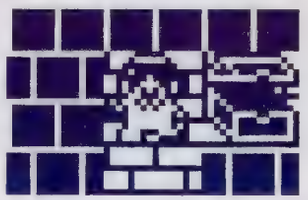
FRAME GRIDE

SEBBENE RESTI CONFERMATO PER LA PRIMAVERA DEL 1999, NON ERA* VIRTUAL ON: SIDE STORY *IL* MECHA GAME *PER DREAMCAST PRESENTATO SOTTO FORMA DI VIDEO IN OCCASIONE DEL* TOKYO GAME SHOW *DI OTTOBRE. Si trattava di ***Frame Gride***, simulatore di combattimenti fra imponenti *mech* sviluppato da From Software, *softco* famosa per le serie di RPG in soggettiva ***King's Field*** e soprattutto per ***Armored Core*** (PlayStation). Caratterizzato da vastissime arene e dettagliatissimi robot antropomorfi, ***Frame Gride*** denuncia un aspetto estetico sorprendente, ricco di dettagli ed effetti "esplosivi". In qualche modo, il design dei *mech* ricorda il mediocre ***Steeldom*** di Tecnosoft. Se From Software saprà trarre giovamento dall'esperienza accumulata durante lo sviluppo di ***Armored Core*** per PlayStation, ***Frame Gride*** potrebbe rivelarsi uno dei migliori simulatori di *mech* mai apparsi su un sistema videoludico domestico.



Tiny Landers

NON C'È TITOLO PER DREAMCAST CHE NON APPROFITTI DEGLI SPUNTI LUDICI SUGGERITI DAL VMS E CLIMAX LANDERS NON FA ECCEZIONE. La versione "miniaturizzata" del promettente *action RPG* nipponico prevede la possibilità di rafforzare i propri personaggi esplorando *dungeon* creati appositamente per il *PDA* di Sega. A giudicare dalle immagini, sarà possibile raccogliere tesori ed eventualmente oggetti utili al prosieguo dell'avventura principale.



BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS

ANNO ZERO LIRE ZERO

gemini
LyteQuest
STANTON
PICKERING
ortofon
Numark
KAM
APEX

SCRATCH IT UP!

intimidation
FORCE
POSITIVE

VOLUME 3.98

GEMINI DJ KIT ONE

IDEALE PER CHI SI AVVICINA AL MONDO DELLA "MISCELAZIONE" - IL DJ KIT ONE È COMPOSTO DA: 2 GIRADISCHI GEMINI TRAZIONE A CINGHIA XL 100 COMPLETI DI PANNI + TESTINE + 1 MIXER GEMINI PMX 7 + 1 VIDEOCASSETTA + 1 CAPPELLINO GEMINI + CAVI DI COLLEGAMENTO - IL DJ KIT ONE PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC O AD UNA COPPIA DI CASSE AMPLIFICATE TIPO POWER 150

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 1999

765.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 1.036.000 LIRE IVA COMPRESA

GEMINI DJ KIT TWO

IL "NEXT STEP" DEL DJ KIT 1 CON GIRADISCHI DI QUALITÀ SUPERIORE - IL DJ KIT TWO È COMPOSTO DA: 2 GIRADISCHI GEMINI TRAZIONE A CINGHIA XL 400 COMPLETI DI PANNI + TESTINE + 1 MIXER GEMINI PMX 7 + 1 VIDEOCASSETTA + 1 CAPPELLINO GEMINI + CAVI DI COLLEGAMENTO - IL DJ KIT TWO PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC O AD UNA COPPIA DI CASSE AMPLIFICATE TIPO POWER 150

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 1999

1.099.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 1.448.000 LIRE IVA COMPRESA

GEMINI SCRATCHMASTER ONE

IL PUNTO DI PARTENZA PER CHI INIZIA AD AVERE DIMESTICHEZZA CON CUTTING, SCRATCH - IL KIT SCRATCHMASTER ONE È COMPOSTO DA: 2 GIRADISCHI GEMINI A TRAZIONE DIRETTA XL 500 COMPLETI DI PANNI + TESTINE + 1 MIXER GEMINI PMX 16 + 1 VIDEOCASSETTA + 1 CAPPELLINO GEMINI + CAVI DI COLLEGAMENTO - IL KIT SCRATCHMASTER ONE PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC O AD UNA COPPIA DI CASSE AMPLIFICATE TIPO POWER 150

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 1999

1.388.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 1.860.000 LIRE IVA COMPRESA

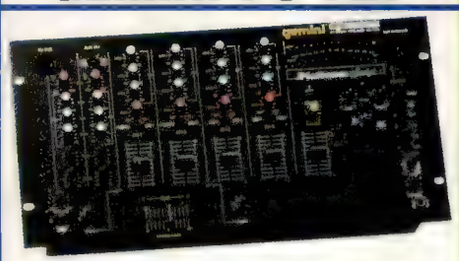
INFO LINE 02 9364195

DJ MIXERS

QUANTITA' LIMITATE!

GEMINI PS 727

10 INGRESSI (3 PHONO+6 LINEA+2 MICROFONI) E 5 CANALI - CONTROLLO DI: ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - BEAT LED PER SINCRONIZZARE LA BATTUTA PRINCIPALE - INGRESSO XLR E JACK PER MICROFONO ED USCITA A 12 V PER LAMPADA GNL 500 - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE CON BILANCIAMENTO DEI CANALI - IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI CON MANDATA REGOLABILE



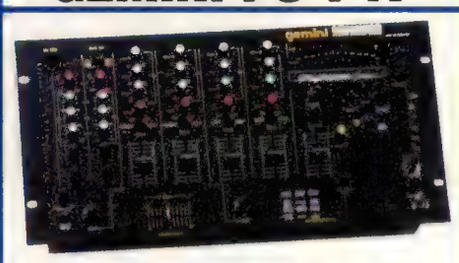
LISTINO 1.198.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

539.000 LIRE IVA COMPRESA

GEMINI PS 747

10 INGRESSI (3 PHONO+6 LINEA+2 MICROFONI) E 5 CANALI - CONTROLLO DI: ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - BEAT LED PER SINCRONIZZARE LA BATTUTA PRINCIPALE - INGRESSO XLR E JACK PER MICROFONO ED USCITA A 12 V PER LAMPADA GNL 500 - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE CON BILANCIAMENTO DEI CANALI - IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI CON MANDATA REGOLABILE - "DRUM EFFECTS" SU LINEA E MICROFONI



LISTINO 1.278.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

571.000 LIRE IVA COMPRESA

NUMARK DM1600X

10 INGRESSI (3 PHONO+5 LINEA+2 MICROFONO) E 5 CANALI- CONTROLLO DI: GAIN, ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - PFL - MANDATA EFFETTI SU OGNI CANALE CON IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE

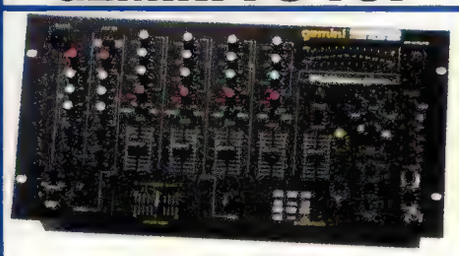
LISTINO 1.200.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

623.000 LIRE IVA COMPRESA

GEMINI PS 767

10 INGRESSI (3 PHONO+6 LINEA+2 MICROFONI) E 5 CANALI - CONTROLLO DI: ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - BEAT LED PER SINCRONIZZARE LA BATTUTA PRINCIPALE - INGRESSO XLR E JACK PER MICROFONO ED USCITA A 12 V PER LAMPADA GNL 500 - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE CON BILANCIAMENTO DEI CANALI - IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI CON MANDATA REGOLABILE - "DRUM EFFECTS" SU LINEA E MICROFONI ED "ECHO" SUI MICROFONI



LISTINO 1.380.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

624.000 LIRE IVA COMPRESA

GEMINI PS 812

10 INGRESSI (3 PHONO+6 LINEA+2 MICROFONI) E 5 CANALI - CONTROLLO DI: ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - BEAT LED PER SINCRONIZZARE LA BATTUTA PRINCIPALE - INGRESSO XLR E JACK PER MICROFONO ED USCITA A 12 V PER LAMPADA GNL 500 - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE CON BILANCIAMENTO DEI CANALI - IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI CON MANDATA REGOLABILE - CAMPIONATORE DIGITALE CON MEMORIA FINO A 12 SECONDI

LISTINO 1.598.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

717.000 LIRE IVA COMPRESA

NUMARK DM1800X

10 INGRESSI (3 PHONO+5 LINEA+2 MICROFONO) E 5 CANALI- CONTROLLO DI: GAIN, ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - CUT SUL CONTROLLO SEPARATO DEI TONI - PFL - MANDATA EFFETTI SU OGNI CANALE CON IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE

LISTINO 1.598.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

838.000 LIRE IVA COMPRESA

GEMINI PS 924

10 INGRESSI (3 PHONO+6 LINEA+2 MICROFONI) E 5 CANALI - CONTROLLO DI: ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - BEAT LED PER SINCRONIZZARE LA BATTUTA PRINCIPALE - INGRESSO XLR E JACK PER MICROFONO ED USCITA A 12 V PER LAMPADA GNL 500 - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE CON BILANCIAMENTO DEI CANALI - IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI CON MANDATA REGOLABILE - CAMPIONATORE DIGITALE CON MEMORIA FINO A 24 SECONDI SUDDIVISI IN 2 BANCHI DA 2 SECONDI, 2 BANCHI DA 4 SECONDI E 12 SECONDI CADAUNO - BATTERIA TAMPONE PER TENERE IN MEMORIA UN CAMPIONE ANCHE A MIXER SPENTO

LISTINO 1.915.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

962.000 LIRE IVA COMPRESA

NUMARK DM1920X

10 INGRESSI (3 PHONO+5 LINEA+2 MICROFONO) E 5 CANALI - INPUT CHANNEL A POTENZIOMENTRO PER APPLICAZIONI HOUSE - CONTROLLO DI: GAIN, ALTI, MEDI E BASSI SEPARATO SU OGNI SINGOLO CANALE - CUT SUL CONTROLLO SEPARATO DEI TONI - PFL - MANDATA EFFETTI SU OGNI CANALE CON IN/OUT PER PROCESSORI ESTERNI - LED METERS - X-FADER INTERCAMBIABILE - PREASCOLTO IN DISSOLVENZA - USCITA MONITOR CON REGOLAZIONE DEL VOLUME SEPARATA - MASTER GENERALE - USCITE BILANCIATE

LISTINO 2.240.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

999.000 LIRE IVA COMPRESA

DJ KIT

APEX DJC 230

+ CUFFIA STANTON ST PRO

CONSOLLE COMPOSTA DA 2 CD PLAYER TOP LOAD + 1 MIXER A 3 INGRESSI (2 PHONO+ 2 AUX + 2 CD + 1 MICROFONO) E 3 CANALI + 2 CASSE AMPLIFICATE DA 15 WATTS + 1 MICROFONO CON FILO - IL TUTTO È INSERITO IN UN FLIGHT CASE IL CUI COPERCHIO È COMPOSTO DALLE DUE CASSE - IL MIXER HA UN USCITA MASTER PER COLLEGARE IL DJC 230 AD UN AMPLIFICATORE ESTERNO O A DEI DIFFUSORI AMPLIFICATI TIPO POWER 150 - IL DJC 230 PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC - IL DJC 230 VIENE FORNITO COMPLETO DI TUTTI I CAVI DI COLLEGAMENTO OLTRE AD 1 CUFFIA STANTON ST PRO

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

LISTINO 1.455.000 LIRE IVA COMPRESA

889.000 LIRE IVA COMPRESA

NUMARK BLUE KIT

IN ASSOLUTO UNO DEI KIT PIÙ ORIGINALI OGGI PRESENTI SUL MERCATO - IL BLUE KIT È COMPOSTO DA: 2 GIRADISCHI NUMARK TRAZIONE A CINGHIA TT 1700 BLUE COMPLETI DI PANNI E TESTINE STANTON 500 AL + 1 MIXER NUMARK BLUE DOG + 1 CUFFIA STANTON ST PRO + CAVI DI COLLEGAMENTO - IL BLUE KIT PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC O AD UNA COPPIA DI CASSE AMPLIFICATE TIPO POWER 150

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

LISTINO 1.674.000 LIRE IVA COMPRESA

999.000 LIRE IVA COMPRESA

KAM RED DWARF

IDEALE PER CHI VUOLE INIZIARE SENZA SPENDERE UN CAPITALE - IL KIT RED DWARF È COMPOSTO DA: 2 GIRADISCHI KAM TRAZIONE A CINGHIA BDX 180 ROSSI COMPLETI DI PANNI E TESTINE STANTON 500 AL + 1 MIXER KAM RED DWARF + 1 T-SHIRT KAM + CAVI DI COLLEGAMENTO - IL KIT RED DWAF PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC O AD UNA COPPIA DI CASSE AMPLIFICATE TIPO POWER 150

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

LISTINO 1.289.000 LIRE IVA COMPRESA

1.025.000 LIRE IVA COMPRESA

KAM KMX KIT 3

UN "UPGRADE" RISPETTO AI 3 KIT PRECEDENTI, INFATTI IL MIXER KMX 100 HA IL CONTROLLO DEI TONI SEPARATO SUI DUE CANALI - IL KMX KIT 3 È COMPOSTO DA: 2 GIRADISCHI KAM TRAZIONE A CINGHIA BDX 180 COMPLETI DI PANNI E TESTINE STANTON 500 AL + 1 MIXER KAM KMX 100 + 1 T-SHIRT KAM + CAVI DI COLLEGAMENTO - IL KMX KIT 3 PUÒ ESSERE COLLEGATO AD UN IMPIANTO STEREOFONICO CON INGRESSO AUX/CD/LINE/VIDEO/ETC O AD UNA COPPIA DI CASSE AMPLIFICATE TIPO POWER 150

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

LISTINO 1.432.000 LIRE IVA COMPRESA

1.136.000 LIRE IVA COMPRESA

FLIGHT CASES

DJC SM1

CONSOLLE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 2 GIRADISCHI ED 1 MIXER DA 10"

LISTINO 448.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

319.000 LIRE IVA COMPRESA

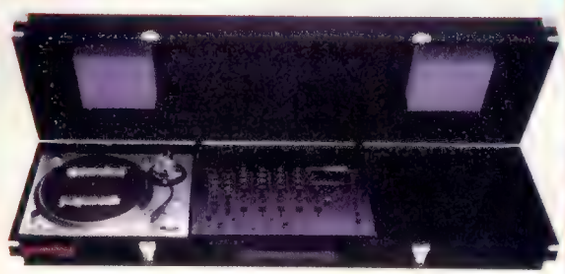
DJC 100

CONSOLLE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 2 GIRADISCHI ED 1 MIXER DA 10"

LISTINO 400.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

289.000 LIRE IVA COMPRESA



DJC 300

CONSOLLE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 2 GIRADISCHI ED 1 MIXER DA 19"

LISTINO 550.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

389.000 LIRE IVA COMPRESA

DJC CDM 12.5"

CONSOLLE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 2 CD PLAYER TOP LOAD TIPO CDJ 1200 O PIONEER CDJ 500 ED 1 MIXER DA 12,5" TIPO CDM 1000 O PIONEER DJM 500

LISTINO 414.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

299.000 LIRE IVA COMPRESA

DJC CD 10" (STESSA ESTETICA DEL DJC CDM 12.5" MA NON FOTOGRAFATA)

CONSOLLE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 2 CD PLAYER TOP LOAD TIPO CDJ 1200 O PIONEER CDJ 500 ED 1 MIXER DA 10"

LISTINO 414.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

299.000 LIRE IVA COMPRESA

DJC CD 19" (STESSA ESTETICA DEL DJC CDM 12.5" MA NON FOTOGRAFATA)

CONSOLLE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 2 CD PLAYER TOP LOAD TIPO CDJ 1200 O PIONEER CDJ 500 ED 1 MIXER DA 19"

LISTINO 414.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

299.000 LIRE IVA COMPRESA

BASE ONE

BASE PORTANTE IN METALLO PER POSIZIONARE CONSOLLE E REGIE MOBILI - ALTEZZA REGOLABILE DA 64 AD 82 CM - LARGHEZZA REGOLABILE DA 63 A 100 CM - PROFONDITÀ 37 CM

LISTINO 240.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA FINO AL 28/02/1999

190.000 LIRE IVA COMPRESA

CD KITS

TUTTI I KIT VENGONO FORNITI COMPLETI DI:

2 CD PLAYERS GEMINI CDJ 1200 + 1 MIXER DELMODELLO PRESCELTO

LA CIFRA INDICATA NELLA CASELLA CORRISPONDENTE COMPRENDE: 2 CD PLAYERS GEMINI CDJ 1200 + 1 MIXER DEL MODELLO PRESCELTO

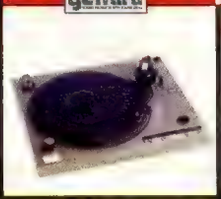
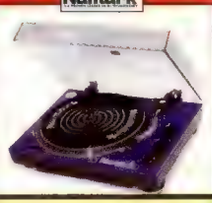
NUMARK BLUE DOG	1.697.000
GEMINI PMX 7	1.704.000
KAM KMX 100	1.739.000
GEMINI PMX 16	1.750.000
GEMINI PMX 18	1.785.000
NUMARK DM 1001X	1.815.000
KAM KFX	1.820.000
GEMINI PMX 25A	1.831.000
NUMARK DM 1002X	1.870.000
KAM PRO MIX 1	1.919.000
NUMARK DM 2000X	1.928.000
GEMINI PS 626 PRO	1.953.000
NUMARK DM 2002X SOLO IN BLUE	1.972.000
GEMINI PS 676	2.064.000
GEMINI PS 646	2.085.000

INFO LINE 02 9364195

MIX IT UP!

TUTTE LE CONSOLLES VENGONO FORNITE COMPLETE DI: 2 GIRADISCHI DEL MODELLO PRESCELTO + 1 MIXER DEL MODELLO PRESCELTO + 2 TESTINE STANTON 500 AL + 1 CUFFIA DI ALBERTINO + 2 PANNI

LA CIFRA INDICATA NELLA CASELLA CORRISPONDENTE COMPRENDE: 2 GIRADISCHI DEL MODELLO PRESCELTO + 1 MIXER DEL MODELLO PRESCELTO + 2 TESTINE STANTON 500 AL + 1 CUFFIA DI ALBERTINO + 2 PANNI

	GEMINI XL100 TRAZIONE A CINGHIA	NUMARK TT1700 TRAZIONE A CINGHIA	GEMINI XL400 TRAZIONE DIRETTA	NUMARK TT1910 TRAZIONE DIRETTA	GEMINI XL500 TRAZIONE DIRETTA	GEMINI PT1000 TRAZIONE DIRETTA	GEMINI PT2000 TRAZIONE DIRETTA
							
NUMARK BLUE DOG + PANNI + CUFFIE + TESTINE	950.000	1.154.000	1.304.000	1.551.000	1.591.000	1.618.000	1.874.000
GEMINI PMX7 + PANNI + CUFFIE + TESTINE	961.000	1.165.000	1.315.000	1.562.000	1.602.000	1.629.000	1.885.000
KAM KMX 100 + PANNI + CUFFIE + TESTINE	995.000	1.198.000	1.348.000	1.596.000	1.635.000	1.662.000	1.918.000
GEMINI PMX 16 + PANNI + CUFFIE + TESTINE	1.008.000	1.211.000	1.361.000	1.609.000	1.649.000	1.675.000	1.932.000
GEMINI PMX 18 + PANNI + CUFFIE + TESTINE	1.045.000	1.249.000	1.399.000	1.646.000	1.686.000	1.713.000	1.969.000
NUMARK DM1001X + PANNI + CUFFIE + TESTINE	1.074.000	1.277.000	1.428.000	1.675.000	1.715.000	1.741.000	1.998.000
KAM KFX + PANNI + CUFFIE + TESTINE	1.078.000	1.282.000	1.432.000	1.680.000	1.719.000	1.746.000	2.002.000
GEMINI PMX25A + PANNI + CUFFIE + TESTINE	1.092.000	1.295.000	1.445.000	1.693.000	1.733.000	1.759.000	2.016.000
NUMARK DM1002X + PANNI + CUFFIE + TESTINE	1.134.000	1.337.000	1.487.000	1.735.000	1.775.000	1.801.000	2.058.000

** I panni vengono forniti in dotazione con i giradischi con grafiche soggette a disponibilità. La fotografia non vincola la MPI a fornire il modello di panno raffiguarto.*

INFO LINE 02 93641195

FLIGHT CASES

LIGHTS & SMOKE

TT 20

FLIGHT CASE IN LEGNO RIVESTITA IN MOQUETTE CON MODANATURE INTERNE PER 1 GIRADISCHI

LISTINO 256.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **169.000** LIRE IVA COMPRESA

MRC2

ARMADIO RACK/CONSOLLE A 19" IN LEGNO RIVESTITO DI MOQUETTE PER TRASPORTARE ELETTRONICHE A RACK IN VERTICALE FINO A 2 UNITÀ E REGIE DI CONTROLLO IN ORIZZONTALE (MIXER MIXER+CD, ETC) FINO A 10 UNITÀ - IDEALE PER INSTALLARE UN DOPPIO CD PLAYER CON UNITÀ CONTROLLO E UNITÀ DRIVE SEPARATI + 1 MIXER A 19" E PER REGIE MOBI-LI

LISTINO 398.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **299.000** LIRE IVA COMPRESA

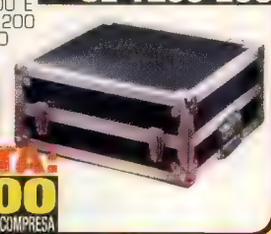
SL 1200 ECO

FLIGHT CASE PER GIRADISCHI TIPO GEMINI PT 1000 E PT 2000 O TECHNICS SL 1200 FINITURA IN ABS COLORATO

LISTINO 239.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **189.000** LIRE IVA COMPRESA



SL 1200 SPECIAL

FLIGHT CASE PER GIRADISCHI TIPO GEMINI PT 1000 E PT 2000 O TECHNICS SL 1200 FINITURA IN ALLUMINIO COLORATO

LISTINO 280.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **219.000** LIRE IVA COMPRESA

SL 1200 SOFT

FLIGHT CASE PER GIRADISCHI TIPO GEMINI PT 1000 E PT 2000 O TECHNICS SL 1200 FINITURA IN ALLUMINIO COLORATO CON ANGOLI ARROTONDATI

LISTINO 310.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **249.000** LIRE IVA COMPRESA

CDJ SOFT

FLIGHT CASE PER TRASPORTARE UN CD PLAYER TOP LOAD TIPO CDJ 1200 O PIONEER CDJ 500. FINITURA SOFT IN ALLUMINIO COLORATO CON ANGOLI ARROTODATI

LISTINO 347.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **249.000** LIRE IVA COMPRESA

LA CUFFIA DI ALBERTINO

CUFFIA NUMARK STEREOFONICA AD ALTISSIMA EFFICIENZA CON SCOCCA TRASPARENTE HI-TECH REALIZZATA APPOSITAMENTE PER APPLICAZIONI DJ-PRO

LISTINO 158.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **109.000** LIRE IVA COMPRESA

CDC 75

BAULETTO PORTACD IN LEGNO RIVESTITO IN MOQUETTE, IN GRADO DI CONTENERE FINO A 75 COMPACT DISCS

LISTINO 213.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **159.000** LIRE IVA COMPRESA

CDC 100

BAULETTO PORTACD IN LEGNO RIVESTITO IN MOQUETTE, IN GRADO DI CONTENERE FINO A 100 COMPACT DISCS

LISTINO 245.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **179.000** LIRE IVA COMPRESA

MEDIUM

BAULETTO PORTADISCHI IMBOTTITO CON STRUTTURA INTERNA SEMIRIGIDA, TASCA ANTERIORE PORTA CUFFIA E TRACOLLA A SPALLA CONTIENE CIRCA 50 DISCHI VUOTA PESA 7 KG. E A PIENO CARICO PESA 10,5 KG

LISTINO 76.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **49.000** LIRE IVA COMPRESA

LP 50

BAULETTO PORTADISCHI IN LEGNO RIVESTITO IN MOQUETTE, IN GRADO DI CONTENERE FINO A 50 DISCHI

LISTINO 213.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **169.000** LIRE IVA COMPRESA

LP 100

BAULETTO PORTADISCHI IN LEGNO RIVESTITO IN MOQUETTE, IN GRADO DI CONTENERE FINO A 100 DISCHI

LISTINO 256.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **189.000** LIRE IVA COMPRESA

LP 200

BAULETTO PORTADISCHI IN LEGNO RIVESTITO IN MOQUETTE, IN GRADO DI CONTENERE FINO A 200 DISCHI

LISTINO 366.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **239.000** LIRE IVA COMPRESA

LQ 900E

LASER DA 4,9 MW CON 16 EFFETTI PREINSTALLATI E 100 MANUALI - ALIMENTAZIONE A RETE E A BATTERIE

LISTINO 276.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **199.000** LIRE IVA COMPRESA

RAGGIO LASER

ST 25E

LUCE STROBOSCOPICA DA 25 W A VELOCITÀ VARIABILE

STROBO

LISTINO 56.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **39.000** LIRE IVA COMPRESA

ST 300E

LUCE STROBOSCOPICA DA 60 W CON LENTI COLORATE (OPZIONALI) E CON VELOCITÀ DEL FLASH DA 2/SEC A 14/SEC

LISTINO 158.000 LIRE IVA COMPRESA

STROBO

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **119.000** LIRE IVA COMPRESA

LQ 123E

EFFETTO LUCE COLORATO DA 300 W AD ATTIVAZIONE SONORA CON VENTOLA DI RAFFREDAMENTO

LISTINO 373.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **269.000** LIRE IVA COMPRESA

LQ 310E

EFFETTO LUCE DA 300 W COLORATO, A PALLA E A ROTAZIONE CONTINUA

LISTINO 527.000 LIRE IVA COMPRESA

IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **389.000** LIRE IVA COMPRESA

FG 2011E

MACCHINA DEL FUMO DA 800 W CON TELECOMANDO A FILO IN DOTAZIONE

LISTINO 400.000 LIRE IVA COMPRESA

SMOKE

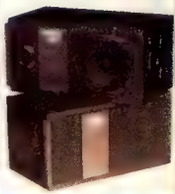
IN OFFERTA:

FINO AL 28/02/99 **299.000** LIRE IVA COMPRESA

AMPS & SPEAKERS

TUTTI I KIT VENGONO FORNITI COMPLETI DI:
2 DIFFUSORI DEL MODELLO PRESCELTO
+ 1 AMPLIFICATORE FINALE DEL MODELLO PRESCELTO

LA COPPIA INDICATA NELLA CASELLA CORRISPONDENTE COMPRENDE:
2 DIFFUSORI DEL MODELLO PRESCELTO
+ 1 AMPLIFICATORE FINALE DEL MODELLO PRESCELTO

	GEMINI GSI 100 140W PEAK • 2 VIE	GEMINI GSI 120 150W PEAK • 2 VIE	GEMINI GSA 1220 180W PEAK • 3 VIE	GEMINI GSI 150 200W PEAK • 2 VIE	GEMINI GSM 1232 200W PEAK • 2 VIE	GEMINI GSA 1520 300W PEAK • 3 VIE	GEMINI GSM 1532 225W PEAK • 3 VIE	GEMINI GSM 1545 250W PEAK • 3 VIE	WHARFEDALE FORCE 3180 175W PEAK • 2 VIE
									
KAM MDJ1 400W PEAK	1.093.000	1.124.000	1.170.000	1.251.000	1.278.000	1.315.000	1.473.000	1.546.000	1.505.000
GEMINI P600 500w PEAK	1.195.000	1.226.000	1.272.000	1.353.000	1.380.000	1.417.000	1.575.000	1.648.000	1.607.000
KAM MDJ 2 800w PEAK	1.306.000	1.337.000	1.383.000	1.464.000	1.491.000	1.528.000	1.686.000	1.759.000	1.718.000
GEMINI P800 800w PEAK	1.340.000	1.371.000	1.417.000	1.498.000	1.525.000	1.562.000	1.720.000	1.793.000	1.752.000
GEMINI XG 2000 1000w PEAK	1.430.000	1.462.000	1.507.000	1.589.000	1.616.000	1.652.000	1.811.000	1.884.000	1.843.000
GEMINI XG 3000 1000w PEAK	1.512.000	1.544.000	1.589.000	1.671.000	1.698.000	1.734.000	1.893.000	1.965.000	1.924.000

INFO LINE 02 9364195

GEMINI PT 1000

GIRADISCHI A TRAZIONE DIRETTA CON CONTROLLO DELLA VELOCITÀ AL QUARZO - PITCH ± 10% - COMPLETO DI TESTINA STANTON 500 AL

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 1999

599.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO **1.088.000** LIRE IVA COMPRESA

DJ CHOICE

GEMINI PT 2000

GIRADISCHI A TRAZIONE DIRETTA CON CONTROLLO DELLA VELOCITÀ AL QUARZO E BRACCIO REGOLABILE IN ALTEZZA - FULCRO BRACCIO CON MECCANICA HEAVY DUTY - PITCH ± 10% - COMPLETO DI TESTINA STANTON 500 AL

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 1999

750.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO **1.400.000** LIRE IVA COMPRESA

GEMINI CDJ 1200

CD PLAYER TOP LOAD DA TAVOLO CON JOG WHEEL PER LA RICERCA DELLA BATTUTA E START ISTANTANEO - USCITA DIGITALE - PITCH ± 12%

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 1999

899.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO **1.598.000** LIRE IVA COMPRESA

POWER 150

MONITOR A 2 VIE BASS REFLEX CON WOOFER DA 12" E TWEETER BEYMA A COMPRESSIONE - AMPLIFICATORE INTERNO DA 150 WATTS - IDEALE PER APPLICAZIONI DJING E COME MONITOR DA CONSOLLE - CABINET IN MULTISTRATO DI BETULLA CON FINITURA IN MATERIALE ANTIGRAFFIO

IN OFFERTA FINO AL 28 FEBBRAIO 99

635.000 LIRE CADAUNA IVA COMPRESA

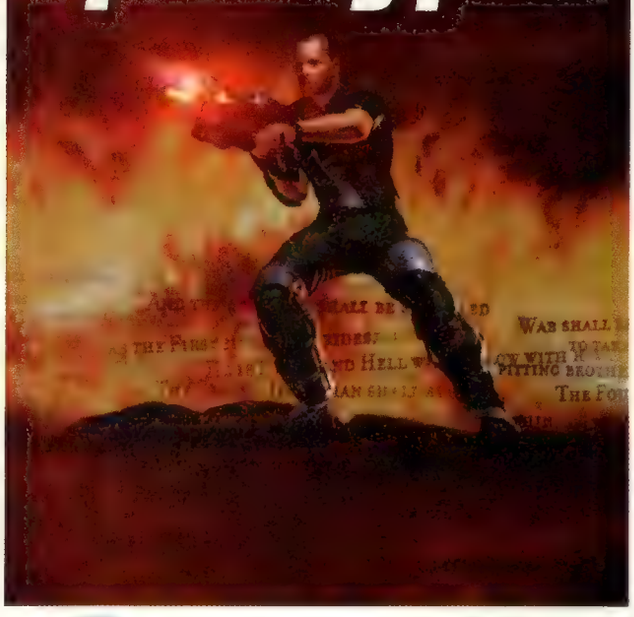
LISTINO CADAUNA **998.000** LIRE IVA COMPRESA

Tutti i prodotti inseriti in questo catalogo sono distribuiti in esclusiva per l'Italia da MPI ELECTRONIC SRL.Tutte le offerte inserite in questo catalogo sono valide dal 16/11/98 fino al 28/02/1999 compresi e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso tutti i rivenditori autorizzati MPI ELECTRONIC SRL e non sono cumulabili con altre in corso. Tutti i prezzi e le cifre indicate in questo catalogo sono da intendersi s.e.&o. in Lire italiane ed IVA 20% inclusa. Tutti i prezzi e le cifre relative alle consolles ed ai kit composti da più prodotti non sono imputabili al prodotto singolo, ma solo all'offerta globale. Tutti i prezzi inseriti in questo catalogo annullano e sostituiscono ogni precedente. Tutti i prezzi di listino si riferiscono al listino ufficiale Mpi Electronic datato 1 ottobre 1998. Tutte le descrizioni e i testi indicati in questo catalogo sono indicativi e non rappresentano alcun vincolo per la MPI ELECTRONIC SRL.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI E PER CONOSCERE L'INDIRIZZO DEI RIVENDITORI AUTORIZZATI CHE ADERISCONO A QUESTE INIZIATIVE PROMOZIONALI TELEFONARE ALLO 029364195

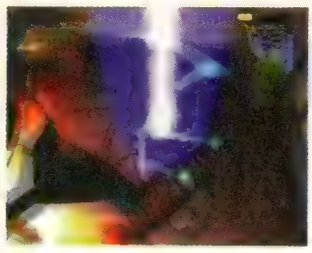
INFO LINE ✆ 02 9364195

Apocalypse



Poco tempo dopo aver avuto l'onore di recensire il gioco ritardatario per eccellenza, ovvero *Wild 9* di Shiny, ecco che un altro illustre membro del libro nero dei rimandati fa capolino in redazione. *Apocalypse* è infatti un titolo in bilico da tempo immemore, nato come fusione tra il cinema e i videogiochi ed inizialmente concepito per avere Bruce Willis nel ruolo di comprimario dell'avventura. Il buon vecchio Bruce deve però aver reclamato una posizione di primo piano, e così dopo una rielaborazione quasi integrale della storia alle spalle del gioco lo troviamo a nostra disposizione, pronto a rispondere ai comandi del *joypad* come ogni personaggio principale che si rispetti. E, come si conviene ad un duro del suo calibro, anche stavolta l'eroe di *Die Hard* e *Hudson Hawk* si trova negli scomodi e sporchi panni dell'unica persona in grado di salvare il mondo intero, stavolta minacciato nientemeno che dai quattro leggendari Cavalieri dell'Apocalisse: Guerra, Caos, Morte e Carestia. I quattro andranno affrontati ed annichiliti nel corso della dozzina di livelli che costituiscono l'ossatura del gioco, che a sua volta è uno sparatutto tridimensionale ad elevato tasso di violenza e basso coefficiente di originalità. *Apocalypse* riporta infatti alla mente diversi altri titoli usciti nel corso degli anni, a cui aggiunge poco o nulla di suo, se non sotto il punto di vista tecnico; il sistema di controllo, ad esempio, pur essendo stato descritto come originale ed innovativo è ripreso di sana pianta da quello dell'arcaico *Robotron* (riciclato tra l'altro anche in *Smash TV*), con il personaggio controllato dalla croce direzionale ed ognuno dei quattro tasti principali assegnato alla relativa direzione di fuoco.

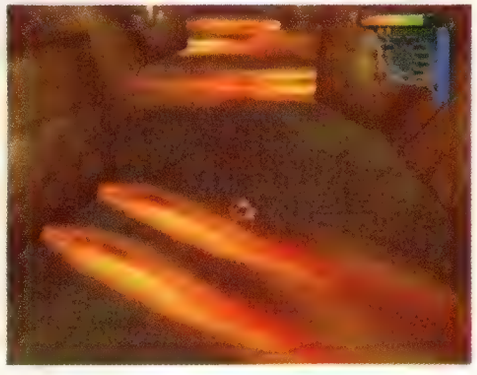
Anche la struttura di gioco vera e propria deve molto a titoli come *One* e *Assault*, visto e considerato che *Apocalypse* si dipana lungo livelli piuttosto grandi e tortuosi, ma comunque estremamente lineari (i bivi non aiutano granché in questo senso) e quasi privi di *puzzles*, se si escludono alcune leve da tirare e qualche pulsante da prendere a calci. E' comunque chiaro come *Apocalypse* non sia certo un gioco basato sul ragionamento, ed in effetti sotto il punto di vista dell'azione le emozioni non dovrebbero mancare, grazie anche all'insistenza con cui gli avversari vi copriranno di proiettili, laser e granate. Lo schermo è sempre affollatissimo, i colpi piovono un po' da tutte le angolazioni e il sangue scorre a fiumi, così come sono frequenti le fragorose esplosioni e gli spettacolari crolli degli elementi che compongono lo scenario (che vi obbligheranno spesso e volentieri a saltellare da un rudere all'altro, sempre tenendo un dito sul grilletto e un occhio sui nemici). La palese linearità dei percorsi fissi lungo cui muoverete il vostro personaggio ha permesso agli sviluppatori di impiegare una camera dinamica che sceglierà di volta in volta l'inquadratura più spettacolare, che non sempre si rivelerà comunque la più adatta alla situazione in corso; talvolta capita infatti di veder uscire dallo schermo avversari non ancora eliminati, che continueranno quindi a spararvi addosso con preoccupante disinvoltura. Non che questo sia un grosso problema, a dire il vero, visto che *Apocalypse* non è in fin dei conti un titolo dalla difficoltà proibitiva; nessuno dei 30 mostri creati dai programmatori è eccessivamente ostico da mandare all'altro mondo, e nemmeno gli ingombranti boss di fine livello costituiranno un grattacapo degno di nota per i giocatori più smaliziati. Un discorso a parte va invece fatto per il lato puramente visivo di *Apocalypse*, che pur senza stabilire nuovi paradigmi riesce agevolmente nel compito di rispettare quelli che sono gli odierni standard per gli sparatutto 3D; le esplosioni sono quindi piuttosto buone, gli effetti speciali si comportano in maniera egregia e funzionale allo spirito caotico dell'azione rappresentata sullo schermo ed i poligoni sono utilizzati senza dubbio in numero più che sufficiente, per la soddisfazione di chi in un videogioco cerca soprattutto la *performance* tecnica. Di livello decisamente inferiore purtroppo il sonoro, con effetti anonimi e un campionario di frasi digitalizzate (opera del doppiatore italiano del grande Bruce) tristemente simili a quelle pronunciate dall'eroico Blasto.



"Ascensooo-reee!!!"

Un ambiente piuttosto caldo...

SHRAPNEL



Commento **Allo stato attuale delle cose, *Apocalypse* si attesta su livelli discreti, anche se, volendo dirla tutta, è impossibile non evidenziare la chiara povertà degli elementi offerti. Si tratta infatti di un gioco per certi versi troppo lineare e talvolta lento nello svolgimento, che pur potendo contare su elementi potenzialmente attraenti come la distruzione indiscriminata e la violenza non riesce a mettere a fuoco l'essenza degli sparatutto tridimensionali. In ogni caso, pur risultando alquanto semplice come struttura, il titolo Activision è ideale per chi vuole solamente premere il tasto di fuoco, oltre che, ovviamente, per i fan di Bruce Willis...**

Titolo : Apocalypse
Casa : Activision
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

Pro...
- *Motore grafico funzionale*
- *Azione a volontà*

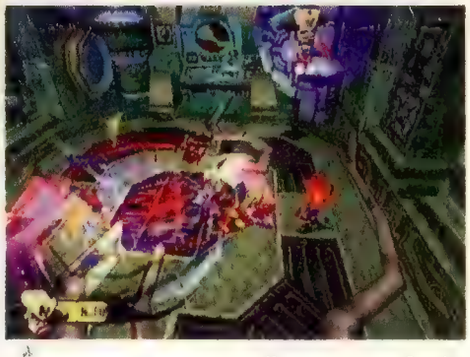
Contro...
- *Struttura piuttosto limitata*
- *Non eccessivamente longevo*

La Pagella...

Grafica	**82**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**65**
Longevità	**65**
Originalità	**55**

80

Crash Bandicoot 3 Warped



Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, Crash Bandicoot: Warped. La trilogia sviluppata da Naughty Dog e distribuita nei tre periodi natalizi dal 1996 ad oggi è giunta al termine. Il terzo appuntamento con le avventure di Crash sarà anche l'ultimo codificato da Naughty Dog, decisa a scrollarsi di dosso la limitante reputazione di "*software house* platformcentrica" per dedicarsi ad un nuovo progetto (al quale partecipa anche Daniel Chan, il programmatore dell'ottimo *engine* grafico di *Gex 3D*, da qualche mese reclutato dalle fila di Crystal Dynamics) attualmente avvolto nel più fitto mistero. "*Non sarà né un platform, né un gioco* character based*; sarà qualcosa di completamente diverso*" ha dichiarato il leader di Naughty Dog, Jason Rubin, mentre mostrava le ultime migliorie ed implementazioni grafico-concettuali apportate a *Crash Bandicoot 3: Warped*, durante una recente visita di SPC presso gli studi losangelini della *sofco* "birichina" (trad. "*naughty*"; il cane c'era e bello grosso, ma tutt'altro che dispettoso. Un saluto e una carezza ;-)).

Difatti, *Crash Bandicoot 3: Warped* sembra "salutare" i fedeli acquirenti dalla trilogia con un'eccellente miscela di tipologie strutturali che completa, in qualche modo, ciò che agli occhi di molti è parso un prodotto limitato e monotono. Al fianco dei classici livelli tridimensionali nell'aspetto, ma bidimensionali nella struttura, *Warped* introduce nuove formule finalizzate a diversificare l'esperienza ludica complessiva. Sebbene tutt'altro che rivoluzionari e stravolgenti per l'ovvia esigenza di perseverare i legami parentali con i precedenti episodi, i livelli condotti ai comandi di biplani e *jetski* (vedi box *Freedom of movement*) riescono a rompere col normale fluire dell'azione e a mostrare sorprendenti abilità dei *coders* Naughty Dog nel gestire ambientazioni tridimensionali liberamente esplorabili a 360°. Altre sezioni di gioco prevedono l'impiego di moto di derivazione Harley in vere e proprie gare di velo-

(Sotto) ***Da quest'uovo del livello giurassico uscirà un giovane dinosauro (mooolto simile a Yoshi) che offrirà un passaggio a Crash.***

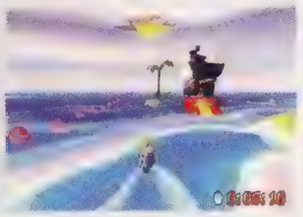
FREEDOM OF MOVEMENT

L'aspetto probabilmente più innovativo in *Crash Bandicoot 3: Warped* è l'inclusione di inediti livelli esplorabili a 360°. Il *jetski* pilotato da Coco e il biplano sono i mezzi deputati a trasportare il giocatore in scenografie di gioco dissimili da quelle normalmente presenti in un *Crash game*.

BIPLANO

Tanto Coco quanto Crash avranno l'opportunità di pilotare aerei ispirati alla Prima Guerra Mondiale impiegandoli nell'abbattimento di un certo numero di obiettivi (dirigibili per Coco, aerei bimotore per Crash) a mezzo mitragliatore. Diversi piloti nemici popolano i cieli di questi inediti *stage* eseguendo avvitamenti, manovre di puntamento e tempestando di proiettili il nostro mezzo d'attacco. Ottimi effetti sonori riproducono i fischi degli aerei abbattuti ed il clangore dei colpi portati a segno, mentre il costante tremore del *Dual Shock* trasmette le vibrazioni del motore simulato. Bellissimo l'abbaglio che sbianca lo schermo puntando il proprio caccia verso il sole.

JETSKI



Può sembrare uno scherzo, ma il *platform* ***Crash 3*** offre la migliore emulazione di ***WaveRace 64*** su PlayStation. Pur essendo anni luce distante dall'originale *racing game* di Nintendo in termini di giocabilità e struttura di gioco, il livello condotto da Coco a bordo di una futuristica moto d'acqua sorprende per la realizzazione delle onde e della credibile incidenza di queste sull'assetto del *jetski*. Eseguendo opportune combinazioni via *joypad*, è possibile addirittura compiere evoluzioni aeree saltando dai trampolini dislocati un po' ovunque. L'impiego pacifico della moto d'acqua limita il *gameplay* alla semplice raccolta di casse e cristalli, facendo debita attenzione a squali, pirati, palle di cannone e mine galleggianti.

Titolo : Crash B. 3: Warped
Casa : Sony
Versione : Europea
N° Giocatori : 1
Genere : Platform

(Sopra) ***Certi boss sono davvero... er, come dire... spaziali .***

città popolate da una serie di avversari motorizzati ed esaltate da numerosi trampolini, ostacoli in movimento nonché *boost* momentanei ottenibili alla maniera di ***F-Zero***. Coco Bandicoot, sorella di Crash coprotagonista in ***Warped,*** avrà modo di contribuire all'ennesima lotta contro Dr. Cortex (e UkaUka, la nemesi della maschera voodoo AkuAku, manovratrice del bizzarro scienziato) cavalcando il suo tigrotto, la sua moto d'acqua ed il suo biplano, in numerose occasioni.

Crash Bandicoot 3: Warped riconferma, semmai ve ne fosse bisogno, il talento di Naughty Dog nel confezionare un prodotto non solo godibile e immediato nel *gameplay*, ma anche tremendamente complesso e sofisticato in termini estetici. La cosmesi gioca un ruolo fondamentale quando il *target* d'utenza non supera i 15 anni e Jason Rubin sembra aver compreso perfettamente gli ingredienti utili a realizzare il fumetto interattivo di cui vanno pazzi. Le morbide e particolareggiate animazioni di Crash lo rendono quasi tangibile, instillando nel giocatore il desiderio di affondare la mano nel video, afferrare il marsupiale e piazzarlo sul comodino vicino al letto. Stesso dicasi per le animazioni delle altre creature virtuali e delle spassose quanto variegate scene di morte. L'*engine* grafico non sembra affatto disturbato dalle meraviglie poligonali che è deputato a gestire e muove complesse e colorate scenografie tridimensionali senza alcun cedimento. La latitanza di distorsioni nelle *texture*, la presenza di uno *Z-buffering* con *split reflection* gestiti via *software* (vedi box *Upgrade tecnici*), l'abbondanza di effetti di luci ed ombre, il costante aggiornamento dell'immagine a 30 fotogrammi al secondo, testimoniano un'esatta comprensione ed un massivo sfruttamento dell'*hardware* PlayStation, spinto a tal punto da consentire la "costruzione"

EXTRA POWERS

Ogni boss finale sconfitto premia il giocatore con nuove abilità permanenti il cui impiego è indispensabile nei livelli più avanzati. Esaminiamole nel dettaglio:

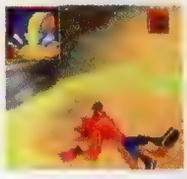
DOUBLE JUMP

Utile per raggiungere altezze elevate (e quindi oggetti e casse inizialmente irraggiungibili), il *Double Jump* si attiva premendo una seconda volta il tasto deputato al salto nel momento in cui Crash raggiunge l'apice del primo balzo.

SUPER SPIN

Ottimo per far piazza pulita di casse e nemici in un batter d'occhio, il *Super* Spin allunga la durata di esecuzione della folle rotazione del marsupiale arancione. Combinato col *Double Jump* trasforma Crash in un mulinello impazzito capace di planare per lunghe distanze e raggiungere zone di gioco altrimenti inaccessibili.

BODY SLAM

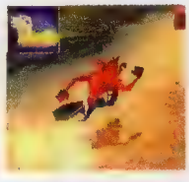


Disponibile sin dall'inizio nel *prequel*, il *Body Slam* va guadagnato in ***Warped***. Indispensabile per demolire le casse rinforzate con barre metalliche.

BAZOOKA

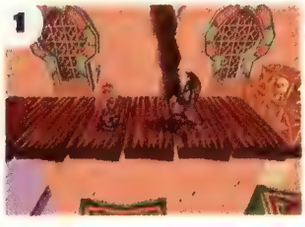
Tenendo premuto il tasto L2 Crash sfodera dal taschino dei jeans un enorme bazooka sparamele con tanto di mirino laser (!). Sebbene marginalmente utile per eliminare i nemici, in alcuni livelli si dimostra indispensabile per attivare certi interruttori fuori portata.

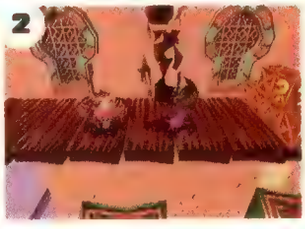
SUPER SPEED

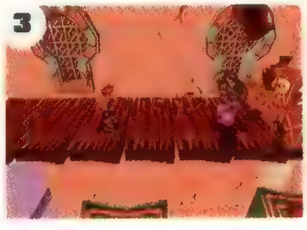


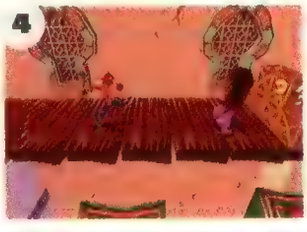
Utilissimo nei *Time Trial*, il *Super Speed* è attivabille tenendo premuto il tasto dorsale R2 e conferisce al nostro Crash Bandicoot maggiore velocità nella corsa ed una maggiore gittata nei salti.

Uka Uka non ha proprio un aspetto rassicurante...







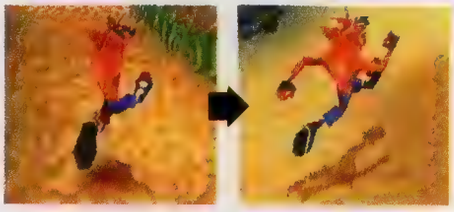


(Foto 1-4) Lo tengo, lo tengo... oops... Crash!

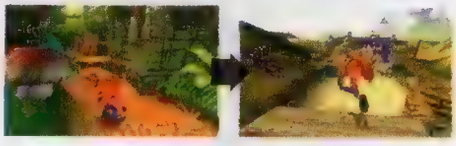
UPGRADE TECNICI

Di seguito potete notare alcune migliorie grafiche occorse in *Crash Bandicoot 3: Warped*.

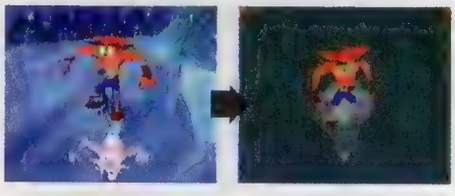
● Le ombre sono adesso più realistiche e riproducono esattamente i profili di oggetti e personaggi. Nei precedenti episodi delle avventure di Crash l'ombra era un misero alone scuro circolare.



● Le scenografie sono più spaziose e meno claustrofobiche. Più di 5.000 poligoni compongono i paesaggi dei livelli.

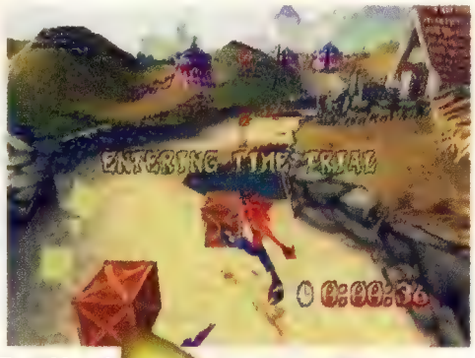


● In virtù di una routine denominata *Z-Buffering Split Reflection*, Naughty Dog è riuscita a sopperire alle limitazioni *hardware* di PlayStation ottenendo un'immagine speculare di qualsiasi oggetto e personaggio poligonale in prossimità di superfici riflettenti, ma non solo. Anche qualora Crash si trovi immerso nell'acqua fino alla vita, le gambe vengono tagliate e la parte superiore riprodotta specularmente sulla superficie acquosa. Nei vecchi ***Crash Bandicoot*** i riflessi erano possibili solo su superfici solide come le lastre di ghiaccio, mentre erano totalmente assenti sull'acqua. A detta di Jason Rubin è impossibile realizzare lo *Z-Buffering Split Reflection* su Nintendo 64 a causa dell'*hardware* meno "malleabile" di quello PlayStation.

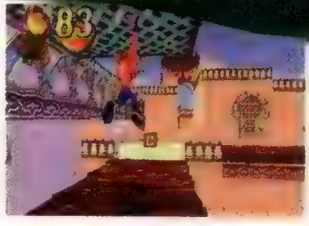


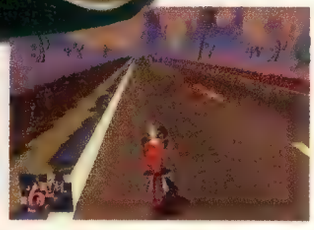
in tempo reale di scenografie di gioco ben più estese e "ariose" di quelle dei precedenti capitoli della serie. La presenza di livelli inneggianti al *3D freedom of movement* sottolinea inoltre la duttilità del motore stesso.

Al pari dei precedenti episodi, ***Crash Bandicoot 3: Warped*** offre implicitamente due livelli di difficoltà differenti. Laddove i giocatori più giovani non avranno troppa difficoltà a completare il 45% del gioco necessario ad accedere alla (mediocre) sequenza finale, i più smaliziati potranno approfondire la propria esperienza ludica cercando di portare a termine gli obiettivi supplementari previsti. Ogni livello completato con successo, infatti, offre due incentivi alla rigiocabilità: il primo, inutile dirlo, consiste nella sistematica demolizione di tutte le casse presenti nello *stage* (premio: la gemma). Il secondo offre la possibilità di affrontare i livelli già completati in modalità *Time Trial*: il giocatore è chiamato a completare il quadro nel minor tempo possibile (premio: il *relic*, una sorta di magnete papale di bullfrogghiana memoria – ***Populous*** *anyone?*). I giocatori tanto abili da raccogliere un sufficiente numero di *relic* potranno accedere ad un massimo di 6 livelli bonus oltre ai 25 standard previsti e assistere alla sequenza finale "definitiva" di qualità inversamente proporzionale allo sforzo compiuto per guadagnarsela e, pertanto, poco gratificante. Altra novità introdotta in ***Warped*** concerne il metodo di acquisizione delle abilità del peramele digitale. Ogni boss finale eliminato premia Crash con nuove mosse e, talvolta, nuovi mezzi offensivi (vedi box *Extra Powers*). In questo modo, il giocatore assiste ad un graduale processo di crescita del proprio alter ego, simile a quello di ***Rayman*** nel videogioco omonimo. I boss finali sorprendono per l'originalità e l'esclusività delle strategie d'attacco che il giocatore dovrà adottare per ognuno di essi. Non esistono due guardiani di fine mondo assimilabili, anzi, in un caso (l'incontro con l'ipertecnologico Dr. N.Gin, si, ancora lui) sarà addirittura necessario impegnarsi in una splendida sequenza d'ispirazione nintendiana (leggi ***StarFox 64***) ai comandi di Coco e del suo caccia stellare (!).



FACCIAMO A CHI STABILISCE IL MIGLIOR TEMPO! E' IL TIME TRIAL MODE!

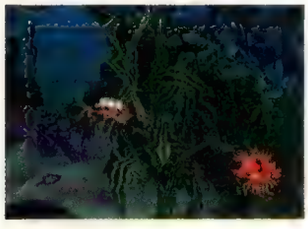


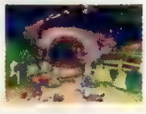


(FOTO 1-4) ALCUNE SCENE DI SCONFITTA SONO DAVVERO ESILARANTI... SEBBENE POCO ORIGINALI.

Un'azione frenetica che non concede tregua se non in occasione dei salvataggi, una rinfrescante diversificazione dell'esperienza ludica, un'oculata calibratura del livello di difficoltà (medio-basso per chi non si curi di accumulare le gemme) e una realizzazione cosmetica sorprendente, fanno di ***Warped*** la degna conclusione di una serie che ha saputo divertire i più giovani e meritarsi l'apprezzamento dei più adulti. Un titolo completo sotto tutti i punti di vista, magari non troppo longevo nelle mani del videogiocatore smaliziato, ma sufficientemente gratificante da meritare comunque l'acquisto. Del resto ***Crash Bandicoot*** è sempre stato un *platform* "nudo e crudo", senza presunzione di *Mario64*-clonismo e, ne sono certo, verrà ricordato come uno dei migliori *platform game* di fine millennio.

MORPHEUS





SPYRO THE DRAGON DEMO

Così come in *Spyro The Dragon* è presente una demo di *Crash Bandicoot 3: Warped*, in quest'ultimo è presente una demo del *platform* di Insomniac. Chiamatelo scambio di favori. Date un'occhiata alle avventure del draghetto viola (perché merita) eseguendo questa combinazione nel menu principale: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●.

Commento **Naughty Dog conclude nel migliore dei modi la trilogia di *Crash Bandicoot*, confezionando per il periodo natalizio uno dei migliori *platform game* per PlayStation. Sebbene indirizzato ad un target d'utenza giovane e con pochi peli sul viso, *Crash Bandicoot 3: Warped* merita l'attenzione dei videogiocatori più adulti, quantomeno per apprezzare le meraviglie tecniche codificate da una *software house* talentuosa che dal più totale anonimato è passata alla ribalta della scena videoludica odierna. Potenza di Sony... mah!**

Pro...

- *Tecnicamente eccellente*
- *Estremamente variegato*

Contro...

- *Decisamente facile*
- *Destinato ad un'utenza adolescente*

La Pagella...

Grafica	**97**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**90**
Longevità	**79**
Originalità	**60**

90

BUONA LA PRIMA

NIGHTMARE GAMES

CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

&

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

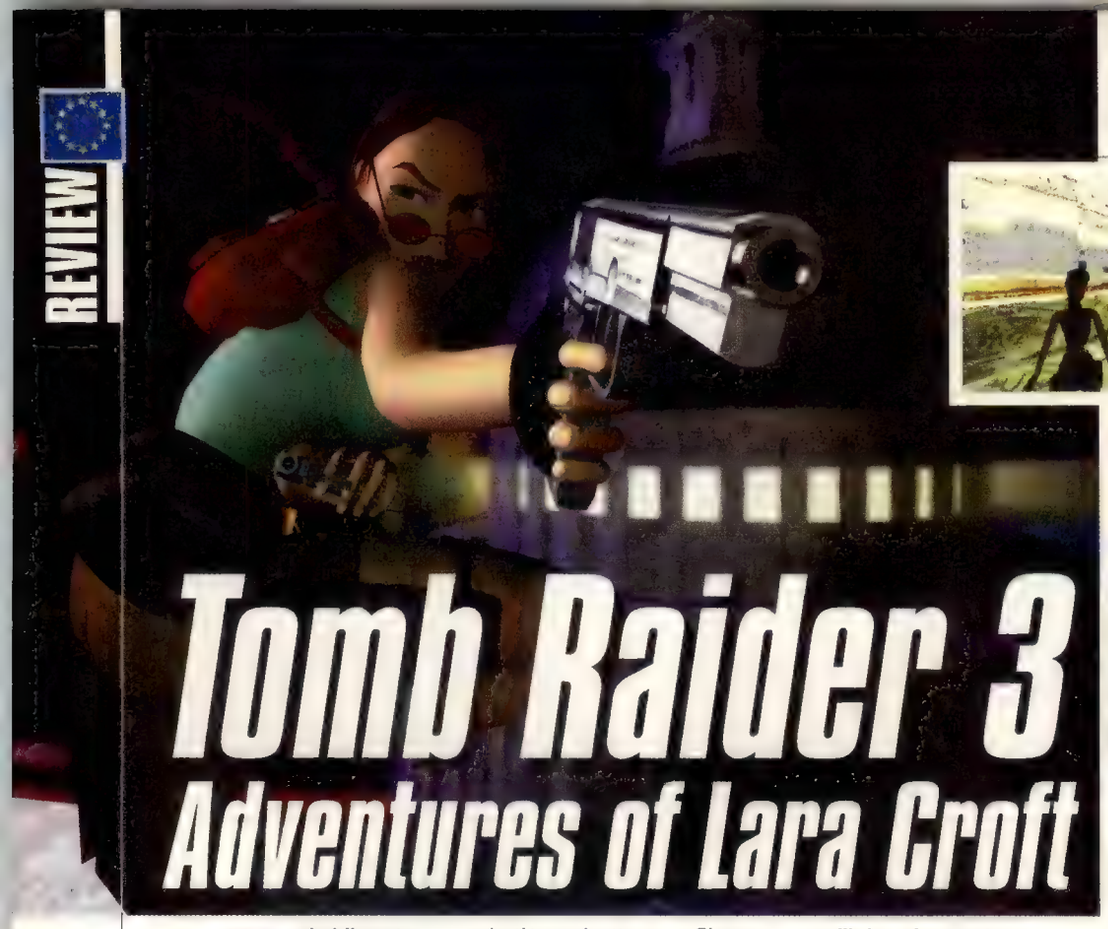
NINTENDO 64
PlayStation
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAMEBOY
CDROM
SEGA SATURN

DREAMCAST DISP.	TEL.
NOVITA' DREAMCAST	TEL.
PSX	
LIBERO GRANDE - PAL	£ 99.000
CRASH BANDICOOT 3- PAL	£ 99.000
TOCA TURING CAR 2 - PAL	£ 109.000
RIGE RACE 4 - JAP	TEL.

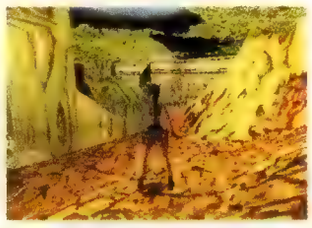
ACQUISTANDO 2 NOVITA' DI DICEMBRE NON PLATINUM IN OMAGGIO
1 MEMORY CARD ORIGINALE SONY

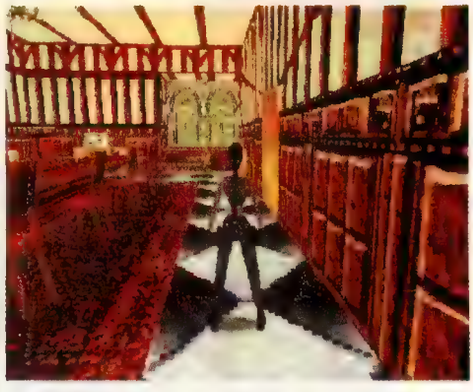
N64	
ZELDA 64 - PAL	£ 129.000

CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR
E CONTRATTO FRANCHISING



Tomb Raider 3
Adventures of Lara Croft





DURANTE L'AVVENTURA LA NOSTRA ARCHEOLOGA SI TROVERÀ ANCHE AD ESPLORARE UNA STAZIONE DELLA METRO-POLITANA LONDINESE.

LA NUOVA ABILITÀ DI LARA DI PROCEDERE A CARPONI CONSENTE DI AMMIRARNE ANCOR MEGLIO IL "POSTERIORE" DIGITALE...

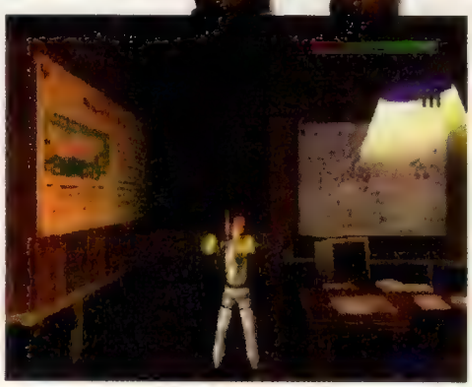
Probabilmente non tutti ci siamo resi conto dell'incredibile importanza rivestita dal personaggio Lara Croft nell'avviare quel processo di emancipazione che sta consentendo al "videogiocatore medio" di uscire dalla sorta di ghetto nel quale da sempre è stato relegato dagli "adulti", o comunque da tutti coloro che, fin dalle origini, si sono dimostrati acerrimi detrattori di qualsiasi forma di intrattenimento tecnologico. Mai nella storia dei videogiochi era successo che un personaggio digitale riuscisse a sfondare con tale facilità le anguste mura nelle quali la superficialità e l'ignoranza della gente comune ha dal primo istante rinchiuso tutto ciò che fa parte del mondo videoludico.

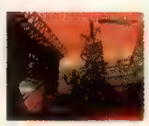
Chi di noi non ha almeno una volta dovuto sopportare i sorrisini sarcastici e gli sguardi di compatimento rivoltici da gente che mai aveva preso in mano un *joystick*, quando, ingenuamente, riferivamo di aver fatto le 3 di notte esplorando gli affascinanti mondi di *Tomb Raider* o di *Final Fantasy*? "*Guarda che non hai capito: Final Fantasy è diverso. I videogames non sono più quelli di una volta in cui bisognava solo pensare a distruggere alieni su alieni, pigiando in maniera concitata e quasi casuale su tutti i pulsanti che ti trovavi sottomano. Giocare ad un moderno RPG ormai dà le stesse emozioni che può trasmettere la lettura di un buon libro...*". A nulla valevano i nostri tentativi di far capire che al giorno d'oggi i videogiocatori non si identificano più con quella figura di *nerds* brufolosi e ipersfigati che aveva preso il sopravvento nell'immaginario collettivo. Fu dunque sullo sfondo di un panorama piuttosto desolante che, in un fausto giorno di due anni fa, la nostra Lara fece la sua prima apparizione; e da allora, nel mondo dei videogiochi, qualcosa cambiò.

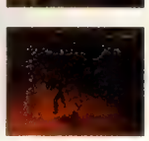
Copertine e articoli sui più importanti giornali d'opinione, ampi servizi all'interno dei telegiornali e veri e propri *reportage* nelle trasmissioni cosiddette "serie": grazie all'eroina di *Tomb Raider* la gente comune ha forse cominciato a vedere con occhio diverso quelli che solo poco tempo prima considerava solo "ridicoli giochini infantili".

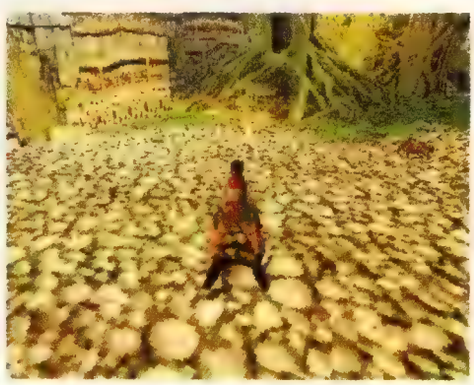
Il problema è che adesso il personaggio Lara è diventato talmente famoso e *trendy* ed ha talmente focalizzato l'attenzione su di sé da fare quasi passare in secondo piano il gioco vero e proprio di cui è protagonista (e che, in fin dei conti, è ciò che a noi interessa maggiormente!).

In pratica si è giunti ad una situazione nella quale tutti, anche quelli che fino a poco tempo fa si divertivano a spernacchiare i *videogames*, sanno chi è Lara Croft, mentre solo gli appassionati sono a conoscenza dell'ormai prossima commercializzazione del terzo titolo che vede come protagonista la nostra prosperosa archeologa. Quindi ragazzi, dopo tante parole a vanvera è giunto finalmente il momento di accendere la PlayStation e di impugnare il *joypad*: *Tomb Raider 3* è tra noi. Allo stesso modo di quanto accadeva nei precedenti episodi, il titolo si apre con un lungo FMV che vi farà da introduzione alla trama dell'avventura. La schermata delle opzioni è rimasta praticamente immutata: dal menù principale potrete quindi procedere al settaggio delle varie impostazioni audio/video, dopodiché, una volta presa confidenza con il sistema di controllo grazie alla sezione *training* ("casa di Lara": già presente nel secondo capitolo), potrete dare vita all'azione iniziando una nuova partita o caricando da *memory card* una posizione precedentemente salvata. Il primo scenario che vi si presenterà agli occhi, ambientato in India, è costituito da una rigogliosa ed intricata giungla; già qui potrete cominciare a notare alcune delle numerose novità, a livello di nemici e di ostacoli da affrontare, che sono state introdotte in *Tomb Raider 3*. Tanto per cominciare dovrete fare i conti con un vero e proprio zoo digitale costituito da scimmie, tigri, avvoltoi, piranha e cobra, facendo anche attenzione a non rimanere intrappolati in alcuni bacini di sabbie mobili. Se sarete riusciti a concludere con









Titolo : TOMB R.3: A. OF LARA C.
Casa : EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : AVVENTURA 3D

Clic communication

© Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

PlayStation

3D

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

VERTEX

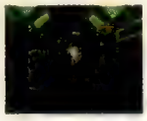
Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

successo la prima missione potrete quindi procedere all'esplorazione delle altre quattro ambientazioni: Londra (dove vi troverete tra l'altro a muovervi tra una cattedrale, un museo delle cere e la metropolitana londinese), Isole del sud Pacifico (spiagge e valli popolate da temibili dinosauri mutanti, ed ampie lagune da attraversare a bordo di un kayak), Stati Uniti - Area 51 (la celeberrima base militare segreta situata nel Nuovo Messico dove ad un certo punto dell'avventura Lara verrà addirittura imprigionata) e Antartica (in questo scenario, ovviamente ambientato tra i ghiacci, la nostra eroina dovrà fare anche attenzione a non esporsi troppo al freddo per non rischiare di morire assiderata!).

Equipaggiamento

Alcune novità sono state introdotte anche per quanto riguarda gli abiti e l'equipaggiamento della protagonista. A seconda del contesto nel quale si troverà ad agire, Lara cambierà infatti la propria divisa passando dalla consueta tenuta in pantaloncini e canottiera a tute mimetiche da combattimento o a vestiti invernali adatti alle ambientazioni polari, mentre il suo arsenale potrà essere man mano arricchito, ad esempio con un fucile d'assalto o con alcune devastanti granate (molto utili soprattutto per far piazza pulita dei fastidiosissimi piranha). Le modifiche apportate al sistema di controllo riguardano principalmente l'introduzione della possibilità di utilizzare il *joypad* analogico (anche se, a causa della notevole precisione con cui il personaggio sullo schermo va guidato in certi passaggi, ho trovato spesso più funzionale l'uso dei classici comandi digitali). Ovviamente sono supportate anche le vibrazioni in modalità *Dual Shock*. Lara è adesso in grado di eseguire delle azioni che non le erano consentite nei precedenti capitoli: in particolare l'archeologa potrà mettersi a carponi e procedere accovacciata in modo da penetrare anche in zone altrimenti inaccessibili. Inoltre, similmente a quanto avviene in alcuni titoli sportivi, le sarà consentito di accelerare la corsa per brevi tratti (tale capacità, la cui autonomia è indicata da un'apposita barra, ritornerà utile in vari frangenti, sia quando dovrete sfuggire ad alcuni nemici particolarmente ostici sia quando dovrete utilizzare particolari interruttori a tempo). Da notare che anche il metodo di salvataggio è stato leggermente rivisto: il nuovo sistema (una specie di mix tra quelli usati nei precedenti episodi) consente sì di salvare in qualsiasi momento la propria posizione, ma per un numero limitato di volte, a seconda della quantità di appositi cristalli che avrete raccolto durante lo svolgersi dell'azione.

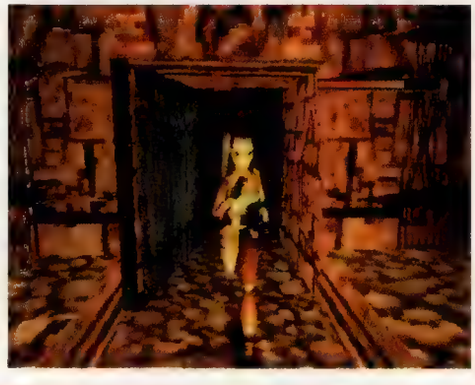


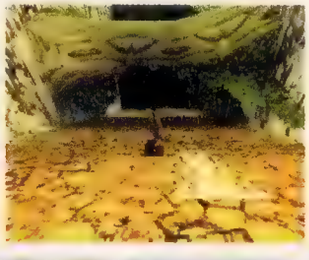
Look & Gameplay

Passando ad esaminare l'aspetto tecnico del titolo non si può non sottolineare quanto limitati siano i passi avanti fatti da tale lato rispetto ai prequel. Nonostante la risoluzione grafica sia ora passata a 512*280 pixel (praticamente lo standard per i giochi dell'ultima generazione) la qualità delle texture ha subito dei miglioramenti decisamente minimi: sono quindi intuibili gli sgradevoli effetti visivi che si verificano, ad esempio, quando la telecamera si avvicina troppo alle costruzioni poligonali. D'altra parte bisogna dire che le ambientazioni sono veramente ampie e complesse e l'impiego di texture più particolareggiate avrebbe probabilmente messo eccessivamente alla frusta il processore PlayStation (già piuttosto in difficoltà in alcuni scenari particolarmente "difficili"), provocando paurosi cali di framerate: in fin dei conti, questo Tomb Raider 3, a differenza del primo episodio di due anni fa, sembra essere stato programmato avendone in mente un utilizzo principalmente su PC ultrapompati, o comunque su macchine completamente a loro agio nella gestione anche delle ambientazioni poligonali più complesse. Per quanto riguarda la giocabilità si può facilmente notare come in quest'ultimo episodio della saga di Lara vengano in toto confermati i notevoli pregi ed i piccoli difetti evidenziati nei precedenti capitoli. Una volta presa confidenza con il sistema di controllo, non particolarmente immediato, comincerete pian piano ad essere catturati dallo svolgersi dell'azione e, con il passare del tempo, il desiderio di scoprire tutte le nuove locazioni e di vivere le nuove situazioni proposte dal gioco, vi faranno entrare in una spirale di coinvolgimento dalla quale la notevole longevità del titolo vi permetterà di liberarvi solo dopo varie settimane.

LE MISURE DI LARA SI FANNO SEMPRE PIÙ "ESUBERANTI"...

IGOR





Commento **Il secondo episodio della saga di Lara Croft aveva subito parecchie critiche poiché era stato accusato di essere troppo simile al suo *prequel*. Ritengo giusto quindi specificare prima di tutto che anche in *Tomb Raider 3* le novità per così dire "strutturali" sono quasi del tutto assenti. Più che un gioco nuovo vero e proprio dovete quindi aspettarvi una specie di *data disk* "arricchito". D'altronde non si può non sottolineare come in questo nuovo capitolo sia rimasto immutato anche il fascino di una delle avventure più appassionanti della storia dei videogiochi. Certo, non rimarrete più impressionati dall'aspetto grafico come era successo con il primo *Tomb Raider*, ma considerate anche che al giorno d'oggi non è per niente facile trovare un titolo come questo in grado di impegnarvi e di farvi divertire, non per pochi giorni, ma per intere settimane.**

Pro...

- *Sempre appassionante*
- *Grande longevità*

Contro...

- *Miglioramenti tecnici quasi irrilevanti*
- *Nessuna innovazione "eclatante"*

La Pagella...

Grafica	**88**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**90**
Longevità	**92**
Originalità	**83**

90

Qualcuno vuole fare a pezzi Crash Bandicoot. O peggio ancora, baciarlo.

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com

NAUGHTY DOG

Sotto il tiro dei cannoni di una nave pirata. O nelle fauci di un dinosauro del Mesozoico. O nei trabocchetti di una piramide egizia. O bocca a bocca con un aspirante, vischiosissimo principe. Non chiedetevi in quale tempo, spazio e avventura finirà stavolta Crash Bandicoot. Chiedetevi in quale non finirà.

PlayStation

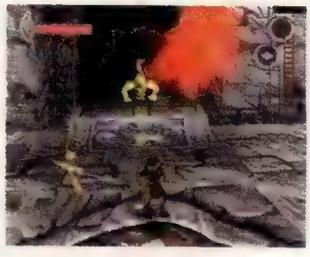
Oltre 500 videogames.

Crash Bandicoot 3: WARPED™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog, Inc.
PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

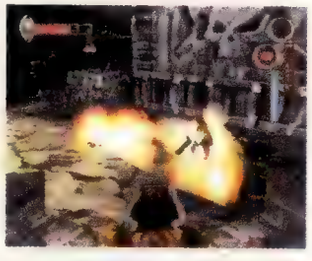
Small Soldiers

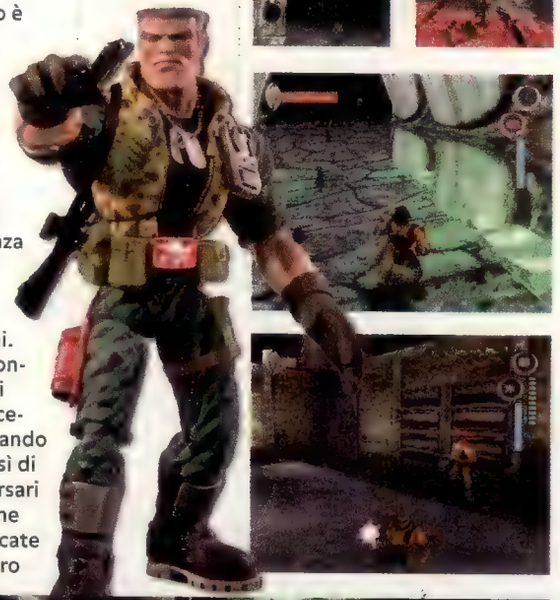
COMMANDO ELITE

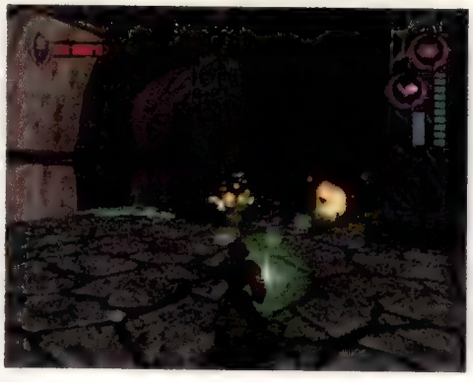
L'inventiva umana non ha limiti; tuttavia sembrerebbe che la capacità di creare del nostro cervello abbia subito negli ultimi anni un brusco arresto. Questo ovviamente non sta a significare che i prodotti di recente fattura non siano godibili o divertenti, ma solamente che, in buona parte, si tratta di titoli che fanno della veste grafica o della licenza di cui godono il proprio elemento distintivo. *Small Soldiers* ne è un fulgido esempio. In sostanza l'ultimo sforzo di Electronic Arts non è altro che uno *shooting game* 3D nel quale ci troveremo a vestire i panni di un prode soldatino impegnato nel consueto massacro di nemici oltre che nel salvataggio di alcuni compagni, il tutto per la gioia dei soliti bacchettoni statunitensi che non vogliono vedere spargimenti di sangue se non mossi da una buona causa.
Ci troveremo così a vagare per una serie di 14 livelli ambientati all'interno di grotte, basi e palazzi alla disperata ricerca di chiavi e munizioni assortite. In sostanza i vari schemi saranno organizzati come dei labirinti che dovranno essere progressivamente risolti facendo piazza pulita degli avversari e raccogliendo i vari *pass*, costituiti in questo caso da chiavi di diverso colore. Inutile dire che l'azione preferita dal nostro eroe sarà sempre e comunque quella di far fuoco con una delle tante armi (14, per la precisione) disponibili nel gioco. Fortunatamente, di tanto in tanto, ci sarà richiesto di dare sfoggio delle nostre abilità podistiche: potremo così metterci a correre, spostarci lateralmente e addirittura saltare, il tutto però sempre in perfetto "stile *Commando*". L'elemento esplorativo, soprattutto nelle sezioni iniziali, riveste un ruolo davvero marginale e anche le locazioni segrete non sono altre che semplici anfratti ricolmi di munizioni. Ciò che determina il successo o meno di una missione è il numero di colpi ricevuti e mandati a segno. Detto questo, è bene sottolineare come, nonostante la sua vena e la struttura tipicamente *arcade*, *Small Soldiers* debba essere affrontato con una certa calma. Il motivo di tale paradosso è presto detto e riguarda principalmente l'orizzonte visibile, che ci crediate o no: di fatto le varie locazioni, pur essendo ben realizzate ed animate, vengono costruite molto vicino al giocatore. Di conseguenza è possibile individuare i vari avversari solo quando questi si trovano particolarmente vicini. Per ovviare a questo inconveniente l'unico modo di avanzare è quello di procedere a piccoli scatti sparando nel vuoto: vi capiterà così di distruggere diversi avversari alla cieca e di individuarne altri dalle scintille provocate dai proiettili contro le loro



La maggior parte degli scontri che dovremo sostenere sarà contro unità singole. Sono infatti rare (anche a causa della resistenza ai colpi dei nostri avversari) le "fagiolate" alla Rambo.





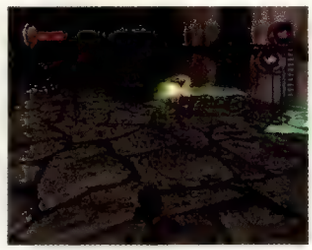


Titolo : Small Soldiers
Casa : Electronic Arts
Versione : Americana
N° Giocatori: 1-2
Genere : Sparatutto

avete davanti. Per quel che riguarda il resto, anche a livello di settaggi il titolo Electronic Arts non si segnala per innovazioni particolari. Le opzioni a disposizione del giocatore si riducono in pratica alla modalità in singolo e al canonico doppio dove ci sarà richiesto di eliminare per cinque volte l'avversario oppure di catturare tre bandierine. I progressi lungo i vari stage potranno essere salvati sia mediante *password* che con l'ausilio di *memory card*. Il sistema di controllo risulta invece estremamente funzionale e ben studiato, così come ben studiato è anche il sistema di puntamento che ci consente, dopo aver bloccato il nostro soldatino, di sparare con maggiore precisione. Una menzione d'onore va poi alla colonna sonora, veramente ben realizzata, che per atmosfera e temi trovo ricordi molto i Carmina Burana del mitico Orff.

carcasse, il tutto senza avere la più pallida idea di cosa

SHOGUN



NEI PRIMI LIVELLI DI GIOCO LE LOCAZIONI APPAIONO INCREDIBILMENTE BUIE.

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD

Commento **Bene o male *Small Soldiers* è uno di quei prodotti che si lascia e si può giocare. Infatti, se da un lato non abbiamo un elemento catalizzante, delle caratteristiche tali da incollare il giocatore al video per anni, dall'altro bisogna comunque ammettere che il titolo Electronic Arts, nonostante la sua semplicità, risulta godibile e discretamente confezionato. L'*engine* grafico svolge il suo compito in maniera dignitosa, anche se la telecamera tende ad andare in confusione quando ci si trova in passaggi stretti o contro le pareti. Qualche problema in più viene invece dall'orizzonte limitato che, di fatto, incide sulla velocità dell'azione di gioco. Un titolo nella media.**

PRO...

- *Semplice e immediato*
- *Graficamente gradevole*

CONTRO...

- *Orizzonte limitato*
- *Struttura spartana*

LA PAGELLA...

Grafica : **71**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **70**
Longevità : **65**
Originalità : **40**

75

Magic Software SONY PLAYSTATION CENTER

CASTELLARANO (REGGIO EMILIA) Via Radici Nord Tel. 0536/858086

NOLEGGIO E VENDITA

Sempre Novità PlayStation: Telefonate!!!!

Dicembre: Tutte Domeniche Aperto

A Bug's Life	Colony Wars: Vengeance	Heart of Darkness	Ninja	Shao Lin	Topolino (Plat.)
Abe's Exodus	C & C: Retaliation	Hercules (Plat.)	ODT	Small Soldiers	Tribal
Actua Golf 3	Constructor	ISS Pro '98	Off-Road Challange	Speed Tribes	Unholy War
Actua Soccer 3	Cool Boarders 3	Jackie Chan's Stuntmaster	Omikron	Spyro the Dragon	Urban Chaos
Actua Tennis	Crash Bandicoot 3	Kensei Sacred Fist	Pandemonium (Plat.)	Star Control IV	V2000
Akuji the Heartless	Croc 2	Knockout King	Parasite Eve	Streak	Victory Boxing 2
All Star Tennis '99	Dead Unit	Legacy of Kain: SR	Pooket Fighter	Syphon Filter	Virus
Apocalypse	Destruction Derby 2 (Plat.)	Madden NFL '99	Popolous: Third Coming	T'ai-Fu	Viva Football
Assault	Doom (Plat.)	Medievil	Porsche Challange (Plat.)	Tank Racer	Wargames: Defcom 1
Asteroids 3D	Duke Nukem: Time to Kill	Megaman 8	Psybadek	Tekken 2 (Plat.)	WCW Thunder
Azure Dreams	Dungeon Keeper 2	Messiah	Quinto Elemento	Tekken 3	WCW/NWO
Batman & Robin	Earthworm Jim 3D	Metal Gear Solid (USA)	Rat Attack	Tenchu	Wild 9
Big Air Snowboarding	Egypt 1156 BC	Monaco Grand Prix	Rayman 2	Test Drive 5	Wild Arms
Bio Freak	Einhander	Mortal Kombat 4	RC Stunt Copter	Test Drive: Off Road 2	Wing Over 2
Blasto	Eliminator	Moto Racer 2	Resident Evil (Plat.)	The Contract	WLS '99
B-Movie	Expendable	Mr. Domino	R-Type	Tiger Woods '99	X Games Pro Boarder
Breath of Fire 3	FIFA '99	NHL	Running Wild	Time Crisis (Plat.)	Xenogears
Buggy	Formula 1 '98	Nascar '99	S.C.A.R.S.	TOCA 2	X-Files
Bust a Groove	Future Cop	NBA Live '99	San Francisco Rush	Tomb Raider (Plat.)	X-Men Vs Street Fighter
Bust a Move 2 (Plat.)	G Shock	NBA Tonight	Sensible Soccer	Tomb Raider 3	Zero Divide 2
Chaos	G-Darius	NFL Extreme	Shadow Gunner	Tombi	
Circuit Breakers	Global Domination	NHL '99	Shadowman	Tomorrow Never Dies	

...E per divertirsi a prezzi contenuti le occasioni non mancano...!!!

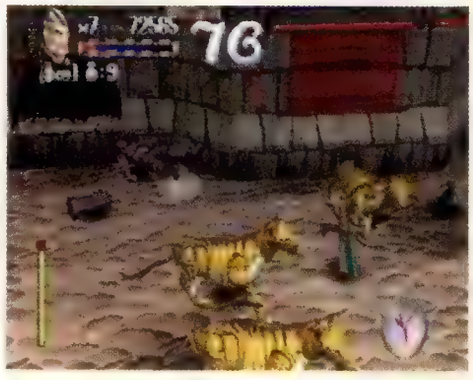
PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION		PLAYSTATION	
Extreme	39.000	Colin McRae	70.000	G-Police	59.000	Marvel Super Heroes	35.000	Power Soccer 2	29.000	Slam & Jam	29.000	Tomb Raider 2	55.000
Ace Combat 2	55.000	Colony Wars	55.000	Gran Turismo	69.000	Mass Destruction	29.000	Powerboat Racing	49.000	Slam Scape	29.000	Tombi	69.000
Actua Soccar	39.000	C & C: Red Alert	55.000	Gunship	45.000	MechWarrior 2	49.000	Premier Manager '98	75.000	Soul Blade	55.000	Tommy Makinen Rally	69.000
Actua Soccar 2	55.000	Contra: Legacy of War	55.000	Hard Boiled	39.000	Men in Black	69.000	Rally Cross (USA)	39.000	Soviet Strike	49.000	Total NBA '98	65.000
Actua Soccar CE	35.000	Cool Boarders 2	59.000	Hercules	39.000	Micro Machines V3	39.000	Rampage	59.000	Spawn: The Eternal	49.000	Trash It	39.000
Agent Armstrong	45.000	Crash Bandicoot	49.000	Hercules (USA)	29.000	Monster Trucks	49.000	Rapid Racer	45.000	Spice World	29.000	Treasure of the Deep	69.000
Air Combat	39.000	Crash Bandicoot 2	55.000	Herc's Adventures	59.000	MK Mythology (USA)	29.000	Rascal	55.000	Spider	49.000	V-Ball	69.000
Airton Senna Kart Duel	55.000	Croc	45.000	Hexen	45.000	Moto Racer	49.000	Ray Tracers (Jap)	29.000	Spot Goes Hollywood	35.000	Victory Boxing	39.000
All Star Soccer	39.000	Darklight Conflict	55.000	International Moto	45.000	Nagano Winter Olympic	39.000	Rayman	39.000	Striker	35.000	VMX Racing	69.000
Andretti Racing	49.000	Dead or Alive	65.000	ISS Pro	39.000	Nascar '98	55.000	Raystorm (USA)	29.000	Super Puzzle SF II	45.000	V-Rally	45.000
Aquanaut's Holiday	29.000	Deathtrap Dungeon	65.000	Jersey Devil	69.000	NBA In the Zone 2	29.000	Resident Evil 2	79.000	Swagman	55.000	Wild 9	75.000
Battle Sport	29.000	Descent 2	55.000	Jet Rider	35.000	NBA Live '98	59.000	Ridge Racer	35.000	Tekken 2	35.000	Wipeout 2097	45.000
Black Dawn	39.000	Destruction Derby	35.000	Jet Rider 2	59.000	Newman Haas Racing	55.000	Ridge Racer Revolution	35.000	Tekken 3	69.000	WLS	59.000
Blazing Dragon (USA)	29.000	Devil's Deception	55.000	Judge Dredd	79.000	Nightmare Creatures	55.000	Road Rage	35.000	Tenka	45.000	Wrecking Crew	69.000
Bloody Roar	59.000	Diablo	59.000	Jumping Flash 2	45.000	One	55.000	Robot Pit	29.000	Test Drive 4	55.000	X-Men: C.O.T.A.	39.000
Bomberman World	69.000	Discworld 2	49.000	Kick Off World Manager	69.000	Overboard!	45.000	Rock&Roll Racing	49.000	Tetris Plus	75.000	Yusha	45.000
Broken Sword 2	49.000	Dragonheart	45.000	Kileak the Blood	35.000	Pandemonium 2	49.000	Rockman (Jap)	29.000	The Crow	45.000		
Bushido Blade	79.000	Fantastic Four	39.000	Klonoa	65.000	Pax Corpus	49.000	Rosco McQueen	45.000	The Lost World	45.000		
Bust-A-Move 3D	49.000	Firestorm 2	45.000	Kurushi	29.000	Pitfall 3D	55.000	Sampras Tennis	65.000	Theme Hospital	69.000		
Caesar Palace Casino	55.000	Formula 1 '97	59.000	Lucky Luke	69.000	Player Manager	39.000	Shadow Master	49.000	Time Shock	69.000		
Cardinal Syn	69.000	Gex 3D	69.000	Magic the Catering	45.000	Point Blank	59.000	Sim City 2000	55.000	TOCA Touring Car	39.000		

Legend

Nella storia dei videogiochi i *remake* e le reinterpretazioni in chiave moderna rivestono un ruolo a dir poco fondamentale, soprattutto in un periodo come quello che stiamo attraversando attualmente, in cui le idee originali non sono esattamente diffusissime (vuoi per cattiva volontà dei produttori, vuoi per scarsa ispirazione degli sviluppatori). In ogni caso, una delle difficoltà maggiori per le *softco* decise a intraprendere lo sviluppo di un gioco basato su un *concept* "stagionato" sta nella scelta del titolo da cui trarre ispirazione che, data l'enorme mole di classici pubblicati nel corso degli anni, può in effetti mettere in difficoltà più di un addetto al *marketing*. Nel caso di *Legend*, però, la scelta non deve essere stata particolarmente sofferta, dato che ad occhio e croce i responsabili di Funsoft devono aver puntato direttamente ad una versione poligonale del famosissimo *Golden Axe* di Sega, capostipite di una fortunata saga e di un intero genere videoludico. Se poi questa sia stata una scelta felice o meno, beh, è un altro discorso...

Titolo : LEGEND
Casa : FUNSOFT
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

I primi contatti con *Legend*, a dire il vero, sono tutt'altro che negativi; la possibilità di scegliere fra tre diversi personaggi (ivi compresa l'immancabile donzella), la grafica estremamente vivida e colorata e la disponibilità di un discreto numero di armi utilizzabili (da rimpiazzare continuamente con quelle sparse per strada, dato che ogni arma ha una propria barra di energia che viene ridotta ad ogni colpo) sono senza dubbio caratteristiche gradite ed essenziali per un gioco di questo tipo, che persino nella rappresentazione della mappa ricorda chiaramente il venerando *Golden Axe*. Anche il buon numero di avversari su schermo contribuisce alla caratterizzazione della struttura di gioco, ulteriormente avvicinata a quella dei vecchi classici dal frequente ritrovamento di bonus in denaro (da spendere nello scontato negozio di fine livello) o in energia vitale, dagli scontri con i perfidi mostri di fine livello e dalla tipologia dei nemici, tra cui possiamo annoverare demoni alati, orchi, cavalieri e *zombie*. Peccato però che l'implementazione pratica di tutte queste belle idee lasci parecchio a desiderare, con numerose falle in diversi compartimenti che finiscono inevitabilmente per affondare un gioco altrimenti promettente. Le animazioni, tanto per cominciare, sono sempre rigide e forzate, e mettono in eccessiva evidenza le giunzioni tra i poligoni utilizzati per costruire i personaggi; questi ultimi non eccellono inoltre in varietà, visto che sin dall'inizio del gioco avrete modo di fare la conoscenza di avversari che vi troverete poi di fronte sin troppo spesso, dato il

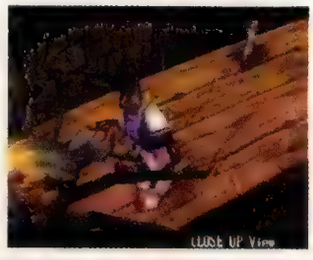


numero relativamente basso di creature approntate dai *designers*. Anche i colpi disponibili sono davvero troppo pochi, tanto più che alcuni di essi, come quelli eseguiti in salto, sono nella maggior parte dei casi inutili; la libertà di movimento, inoltre, è praticamente inesistente, data la struttura estremamente lineare dei livelli (che pure presentano alcune zone laterali potenzialmente interessanti, prive però di qualsiasi possibilità di accesso). Non è esente da difetti neanche il sistema di controllo, fornito di un sistema opzionale di puntamento automatico degli avversari che in diverse occasioni si impunta e lascia l'eroe con la faccia al muro e le spalle scoperte; le mazzate prese in questi frangenti sono ovviamente un vero insulto alla pazienza del giocatore, i cui nervi vengono poi ulteriormente offesi dall'assenza di una *routine* per la gestione delle precedenze dei colpi. In altre parole, i mostri hanno quasi sempre la meglio in caso di attacchi simultanei, anche quando è il protagonista ad aver iniziato a colpire per primo; il problema diventa addirittura drammatico negli scontri con i boss di fine livello, che costituiscono in pratica l'unica occasione in cui è possibile perdere qualche vita (se non fosse chiaro, l'ultima frase è relativa alla discreta facilità del gioco). A dir poco tediosi sono infine i livelli bonus, in cui (un po' come accadeva in *Shinobi*) dovrete servirvi di una balestra per abbattere oggetti e persone che oseranno attraversare il vostro campo visivo.

(Sopra) Hmmm, ma guarda che bei micioni...

(Sotto) Un nemico decisamente cocciuto!

SHRAPNEL



Commento **Nonostante la frequenza con cui le *softco* ricorrono oggigiorno a modelli di gioco classici e affermati, un buon clone di *Golden Axe* avrebbe in effetti costituito un ottimo diversivo, se non altro per il puro divertimento potenzialmente legato ad un titolo del genere. Peccato quindi che *Legend* abbia mancato il bersaglio, soprattutto perché con una maggiore varietà e una realizzazione tecnica adeguata (e magari con un pizzico di velocità in più, già che ci siamo) il gioco di Funsoft avrebbe potuto affermarsi in una nicchia di mercato ancora tutta da sfruttare.**

PRO...
- *Immediato*
- *Molto colorato*

CONTRO...
- *Limitato e ripetitivo*
- *Lento e fallato*

LA PAGELLA...

Grafica : **72**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **52**
Longevità : **40**
Originalità : **56**

56

PlayStation
PAL
Michael Owen's
WORLD LEAGUE SOCCER
WLS99
Silicon Dreams
eidos
PlayStation.
FUORICLASSE
SI NASCE...
O SI DIVENTA ?
Michael Owen's
WORLD LEAGUE SOCCER
WLS99
EIDOS
INTERACTIVE
Silicon Dreams
PlayStation
COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bicocca, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it
Michael Owen's World League Soccer '99 ® and Published by Eidos Interactive Limited 1998. ® and Developed by Silicon Dreams. All Rights Reserved.

JOYSTICK fun

via Lorenteggio, 38 MILANO
Tel. 02-489.528.21 Fax 489.528.19 Email joy.fun@flashnet.it

Ridge Racer type 4
PSX JAP £. 130.000

Fifa 99 PSX PAL
£. 99.000

Street Fighter Zero 3
PSX JAP £. 130.000

Neo Geo pocket £. 109.000

Gameboy color
£. 185.000

Sonic Adventure £. 169.000

Dreamcast £ 849.000

* Consegnamo fino al 23 Dicembre.

* Se ordini entro le 17:00, consegnamo il giorno dopo!

* Se non sai cosa regalare a Natale chiedici i Buoni Regalo, la persona che li riceverà potrà scegliersi l'articolo preferito.

I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

EUROCARD MasterCard VISA
CONTRASSEGNO

Consegna 24h, garantita

02 48952821

JOYSTICK fun

DOMINIO

via Gorizia, 1/A VICENZA

Tel. 0444 326.362 Fax 540.657 Email dominio@protec.it

amcast

Zelda Ocarina of Time
N64 USA £. 165.000

Ritirate sempre e giapponesi

Blue Stinger £. 169.000

Cartelle di Card e Memoryjacket
da £. 5.000

Pocket Station Sony
£. 55.000

Final Fantasy VIII
PAL NTSC £. 69.000

* Consegnamo fino al 23 Dicembre.

* Se ordini entro le 17:00, consegnamo il giorno dopo!

** Se non sai cosa regalare a Natale chiedici i Buoni Regalo, la persona che li riceverà potrà scegliersi l'articolo preferito.

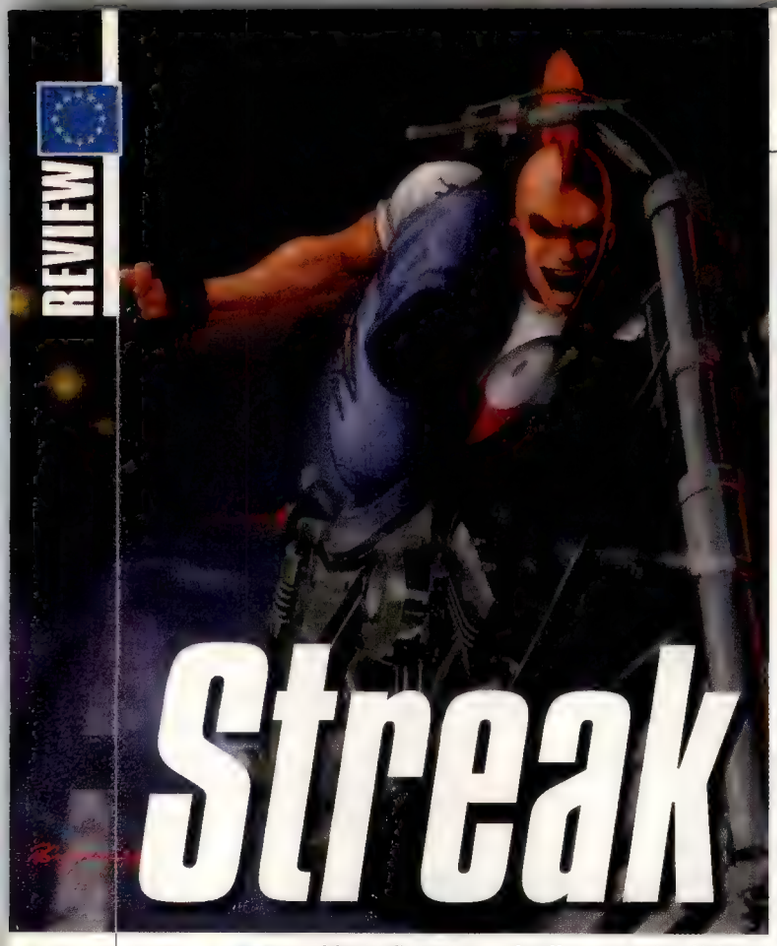
Consegna 24h, garantita

DOMINIO TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

0444 326.362

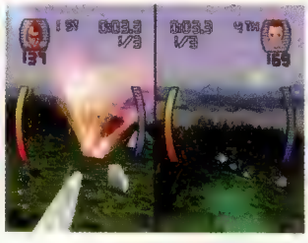
EUROCARD MasterCard VISA

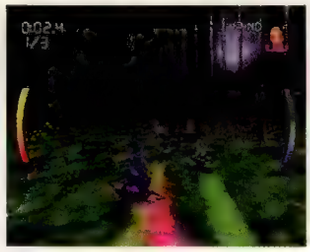
CONTRASSEGNO

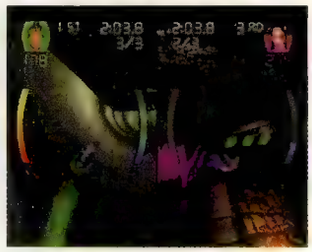


Streak

Considerato il successo che *Jet Moto* e il suo seguito hanno avuto sul mercato americano, ecco arrivare, indipendentemente dall'effettiva qualità degli originali, un clone fatto e finito: *Streak*.
Sviluppato da Singletrac, il titolo riprende l'idea di un gioco di guida in cui, oltre a dover arrivare primi, è necessario anche farlo in modo spettacolare, profondendosi in capriole, giravolte e quant'altro, favoriti dai salti che lungo i percorsi non mancano. Il mezzo che ci tocca guidare è però radicalmente diverso, nelle apparenze, dalle *hoverbike* di *Jet Moto*: si tratta infatti di una sorta di *skateboard* senza ruote in grado di fluttuare nell'aria e, all'occorrenza, di scatenarsi in violente accelerazioni (chi ha presente *Ritorno al Futuro 2* avrà capito di che si tratta). Ad ogni buon conto, in funzione delle giravolte e capriole che saremo in grado di fare, ci sarà assegnato un punteggio più o meno alto. Nel caso che, dopo un salto, si tocchi il suolo a testa in giù o di sbieco, il nostro eroe si vedrà sbalzare via dal proprio mezzo, perdendo così preziosi istanti. *Streak* mette a disposizione una pletora di modalità di gioco: *Time Trial* costringe il giocatore alla canonica gara contro i cronometro, con la possibilità di salvare su *memory card* la propria "ombra", ovvero il profilo del nostro stile di guida e dei nostri tempi contro cui gareggiare per migliorare sempre più. *Timed Stunt* consente al giocatore di concentrarsi esclusivamente sugli aspetti acrobatici di *Streak*: in un tempo limite, si deciderà il vincitore sulla base dei punteggi assegnati in virtù di capriole e piroette varie. *Stunt Goal* punta sempre sulla componente acrobatica ma questa volta il fattore limitante, anziché il tempo, è rappresentato dal numero di giri. Ovviamente non manca il classico *Championship*, un campionato ai punti, e il modo *Rally*, in cui i giocatori dovranno percorrere una serie di tracciati e vincitore risulterà chi li avrà completati nel minor tempo complessivo. Come di rito, sono presenti dieci personaggi, che come va di moda di questi tempi (ironicamente), pretendono di apparire molto "alternativi", a partire dai nomi per finire con le caratteristiche. Ovviamente fanno solo ridere, ma vediamone qualcuno: un certo Pierce è di fatto una sorta di punk che guida una Harley, Havoc è un giocatore di pallacanestro, Mogul uno sciatore estremo, Fatale la classica fatalona armata di .44 magnum e così via. I vari personaggi si differenziano per gli attributi di guida (velocità, maneggevolezza ecc.), il che è assolutamente canonico. Le piste si ambientano nei soliti scorci urbani come luna park e canali fognari, o in qualche angolo di foresta tra fiumi, cascate e laghetti. Avanzando nel gioco si ottengono nuove piste, inizialmente inaccessibili. Il modello di guida delle tavole-*hovercraft* è simile a quello di *Jet Moto*: sono molto manovrabili e raggiungono la massima velocità in men che non si dica. Premendo R3 sul *Dual Shock* si inserisce il turbo, una bordata accelerativa utile per affrontare i salti e guadagnare tempo per effettuare le acrobazie: queste ultime consistono nella possibilità di ruotare su sé stessi lungo i tre assi per realizzare coreografie aeree. Più giravolte si riescono a completare prima di toccare il suolo, maggiore sarà il punteggio totalizzato. Dal punto di vista grafico, il gioco non propone nessuna particolarità o effetto d'eccezione. Il motore sforna una pista composta da un numero di poligoni mai eccessivo, arricchiti da *texture* come sempre pessime e a cubetti. I corridori sono discreti ma assolutamente banali e privi di animazioni realistiche; il modello gravitazionale dà l'impressione di trovarsi sulla Luna; le discese dopo i salti sono lente e costanti, del tutto differenti dalla realtà dei fatti. Sugli specchi d'acqua sono presenti riflessi, ma solo in parte (alcune rocce, ma non il nostro mezzo). Per quanto riguarda gli aspetti prettamente tecnici, il motore non effettua correzioni prospettiche, con conseguente deformazione delle *texture* e il *bad-clipping* è purtroppo responsabile della casuale scomparsa di pezzi di pista. Il sonoro è composto dalla solita overdose di musichette fastidiose ed effetti di scarso realismo, anche se presenti in buona dose. I controlli sono discreti, anche se un poco viscidi. Il *Dual Shock* è supportato bene, e la guida con le manopole analogiche è abbastanza intuitiva. La vibrazione è supportata, ma non arricchisce molto l'esperienza. La giocabilità è mediocre: il titolo è diretto ai fan del genere e non al giocatore qualunque, che non potrà rimanere affascinato da nessuna delle scarse qualità del prodotto. L'aspetto prettamente agonistico è inesistente e la qualità complessiva di modello di guida, grafica e sonoro non è in grado di divertire chi non stia cercando disperatamente ed esplicitamente un gioco che permetta di fare capriole nell'aria su una tavola da surf coi razzi.







E BASTA CON QUESTI PERSONAGGI PSEUDO-ALTERNATIVI CHE FANNO TANTO TRENDY! SEMBRA DI VEDERE LA PUBBLICITÀ DEL NINTENDO 64...

SHUB

Commento **Niente da fare, se continua così l'unica soluzione per riuscire a giocare ad un buon titolo sarà imparare a programmare e farselo da soli. *Streak* non ha da offrire nulla di appetibile, originale, bello o divertente. Tutto già visto, tutto già fatto, e per giunta è un tutto che in sé e per sé non è affatto accattivante. Naturalmente, se per voi *Jet Moto* è un capolavoro indiscusso potreste trovare del buono anche in questo *Streak*, ma se cercate prima di tutto un buon videogioco è meglio che rivolgiate altrove la vostra attenzione.**

Titolo : STREAK
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : RACING

PRO...
- *Gare veloci*
- *Acrobazie a iosa*

CONTRO...
- *Pessima grafica*
- *Idea riciclata*

LA PAGELLA...

Grafica	**50**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**70**
Longevità	**79**
Originalità	**22**

66

DUAL FORCE ANALOG CONTROLLER

PRENDI IN PUGNO LA REALTÀ!

VIBRAZIONI REALI PER TUTTI I GIOCHI

adv: info@graphimage.it

MANUALE IN ITALIANO

Stringi in pugno il tuo nuovo Pad e prova l'emozione dell' effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Con l'ultimo controller di Mad Catz sentirai tra le dita il massimo delle sensazioni di vibrazione ed al tatto un incredibile comfort.
Compatibile con tutti i giochi, ha una triplice modalità di controllo (Dual Force, Volante e Digitale), 2 motori bilanciati ad alta precisione ed è dotato di modalità turbo per ripetizione dell'azione: una prestazione davvero difficile da superare!

MAD CATZ

PlayStation

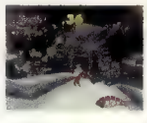
www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 02488671 1 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

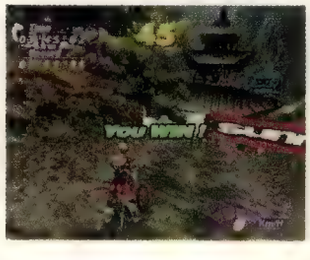
Rushdown

Se amate gli sport estremi e state cercando qualcosa che possa soddisfare la vostra voglia di affrontare situazioni pericolose, senza per questo correre il rischio di spaccarvi un braccio, una gamba o, perché no, entrambi, sbattendo contro muri o rocce di vario genere, allora il nuovo titolo di Infogrames, realizzato da Canal + Multimedia, è proprio adatto a voi. La caratteristica peculiare di *Rushdown* è infatti quella di riunire in un solo gioco tre diversi sport estremi quali la discesa in *mountain bike*, lo *snowboard* e la canoa, tre discipline profondamente differenti una dall'altra ma tutte accomunate dalla notevole difficoltà e pericolosità. Affrontare una discesa tra le rapide di un fiume (con pietre e ostacoli di vario genere che spuntano dall'acqua), così come gareggiare tra stretti canaloni innevati oppure scendere da una montagna in bicicletta, con alberi e massi ovunque non è certo un'impresa semplice, e il tutto è reso ancora più complesso dal fatto che, trattandosi di una competizione, bisogna anche cercare di sconfiggere l'avversario di turno. Nell'opzione *Championship* infatti il concorrente controllato dal giocatore deve affrontare tre diverse prove, una per disciplina, e solo vincendole tutte si può passare al torneo successivo che si svolge in un altro continente (si parte dall'Africa per poi passare in Europa, America, Asia e infine in Giappone). Diversa invece è la struttura della modalità *Arcade*, in cui bisogna raggiungere la fine del percorso entro un tempo limite; sono presenti in diversi punti della pista i classici *checkpoint* che devono essere superati per guadagnare preziosi secondi extra, mentre non sono presenti avversari controllati dalla CPU. Altra evidente differenza rispetto all'opzione *Championship* è il fatto che non bisogna affrontare tutte le discipline, ma solamente una e quindi, almeno sul piano teorico, progredire è decisamente più semplice. Non manca la classica opzione di gioco in coppia, in cui si può sfidare un amico in emozionanti lotte uno-contro-uno; come accade ormai in molti titoli, è disponibile un doppio *split-screen* (sia in verticale che in orizzontale) selezionabile attraverso il menu principale delle opzioni. Qualunque sia la modalità di gioco scelta, ricopre notevole importanza la scelta del personaggio e del mezzo da utilizzare; ogni concorrente infatti è dotato di caratteristiche leggermente diverse e primeggia in una specialità piuttosto che in un'altra, mentre i vari "attrezzi" a disposizione si differenziano sia per l'accelerazione che per velocità di punta e maneggevolezza. Dal punto di vista strutturale *Rushdown* non è certo un gioco che colpisce più di tanto, ma tutto sommato può offrire qualche punto di divertimento; peccato quindi che il sistema di controllo sia in alcune situazioni decisamente poco preciso, che sia presente solamente un avversario in ogni gara e che in generale, lo stile da adottare per controllare la *mountan bike*, la canoa e lo *snowboard* sia sempre abbastanza simile. *Rushdown* sarebbe stato certamente più interessante se per guidare ogni mezzo fosse stata necessaria una tecnica particolare, visto che avremmo avuto una varietà di situazioni decisamente più elevata (oltre che un maggiore grado di realismo). Tecnicamente il titolo Infogrames può essere considerato solamente discre-

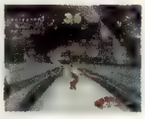


La discesa in mountain bike è forse la disciplina più semplice, anche perché è possibile "attraversare" alcuni ostacoli.

Titolo : **Rushdown**
Casa : **Infogrames**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Sportivo**



to; il motore grafico è identico per tutte le prove, quindi in ogni gara pregi e difetti sono sempre gli stessi. Gli aspetti positivi riguardano principalmente la fluidità dello *scrolling* che nelle prove più avanzate raggiunge anche velocità discrete, mentre non ci hanno pienamente convinto le *routine* di collisione, dato che in alcune situazioni ci è capitato di passare letteralmente attraverso alberi e altri ostacoli del genere. Tutto sommato quindi, ***Rushdown*** può essere considerato un titolo poco meno che discreto che non riesce però a primeggiare in un settore comunque abbastanza affollato; è vero che il prodotto di Canal + Multimedia può contare sulla presenza di tre diverse discipline (ed è questo il suo punto di forza), ma è anche vero che la quantità da sola non basta e quindi, almeno secondo noi, è decisamente meglio "accontentarsi" di un gioco in cui è disponibile una sola disciplina (lo *snowboard*, ad esempio), curata però in maniera decisamente superiore.



SHOGUN

LO SNOWBOARD NON RIESCE A RAGGIUNGERE I LIVELLI QUALITATIVI DI ALTRE PRODUZIONI DEL GENERE.

Commento **Sono sempre stato scettico nei confronti dei giochi in cui venivano unite diverse discipline sportive: l'impressione è che, nella maggior parte dei casi, si punti più sulla quantità che sulla qualità. Impressione confermata da *Rushdown* dato che la presenza di tre diverse discipline è "bilanciata" da diverse pecche a livello strutturale: non è infatti possibile che il sistema di controllo sia praticamente identico per tutte e tre le discipline, così come, almeno in teoria, non è possibile che la tecnica da utilizzare per vincere sia sempre la stessa. Completa il tutto una realizzazione tecnica appena accettabile che, pur potendo contare su una buona fluidità e velocità nello *scrolling*, manca leggermente di definizione ed è caratterizzata dalla presenza di musiche ed effetti non propriamente esaltanti.**

Pro...

- *Discreta realizzazione tecnica*
- *Tre discipline disponibili*

Contro...

- *Poche differenze fra i tre sport*
- *Controllo a volte impreciso*

La Pagella...

Grafica : **75**
Sonoro : **72**
Giocabilità : **66**
Longevità : **65**
Originalità : **70**

70

SE TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO NON VI BASTA... CAMBIATE HOBBY!!!

- **PLAYSTATION:** Giochi NUOVI - USATI - NOVITÀ - SERIE PLATINUM - di TUTTI VASTISSIMO ASSORTIMENTO; Joypad; ARCADE STICK; DUAL SHOCK; MULTITAP; MOUSE; pistole G CON 45 - SCORPION - REAL ARCADE LIGHT GUN; VOLANTE JORDAN - RACE STATION VIBRATION; GAME KIT; N-PAL CONVERTER; MEMORY CARD 1 o 2 MEGA; CAVI SCART RGB; MODULATORI; CAVI PROLUNGA Joypad; CAVI Link; ACTION REPLAY Explorer; VALIGETTE; ZAINETTI; CAPPELLINI; MAGLIETTE; ADESIVI Graphickit; SPILLE; PORTACHIAVI; ETC...ETC...
- **NINTENDO 64:** Giochi NUOVI - USATI - Joypad color; CONTROLLER PACK; RUMBLE PACK; CAVI PROLUNGA Joypad; CAVI SCART RGB; MODULATORI; ADATTATORI; PUPAZZETTI PERSONAGGI NINTENDO ETC...ETC...
- **GAMEBOY:** Classic; Color; LENTE più luce; Multiboy; GUSCI; ALIMENTATORI; GAMEBOY CAMERA; GAMEBOY PRINTER; CARTA RICAMBIO; giochi giochi giochi ETC...ETC...
- **MEGADRIVE - SUPERNES - SATURN:** giochi E CONSOLE: ULTIMISSIME disponibilità.
- **DREAMCAST:** TUTTO!!!!!

Abacus
VIDEOGIOCHI

CORSO LODI 103 - 20139 MILANO
TEL/FAX 02.533229
MM3 BRENTA
ORARI: Lunedì - Venerdì: 14,30/19,30
Sabato: 10,00/12,30 - 14,30/19,00
a Dicembre sempre aperti
anche al mattino e tutte le Domeniche!
ACCETTIAMO BANCOMAT - CARTASI'

PREZZI UMANI !!! * SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA *

Formula 1 '98

La caratteristica più spettacolare dell'edizione '97 di *Formula 1* stava probabilmente nella lunga serie di beghe legali in cui Psygnosis si era trovata invischiata, a partire dall'acquisizione della licenza ufficiale FIA per lo sfruttamento dei nomi e delle livree delle squadre in gara nel Campionato del Mondo. Con questo non voglio dire che *Formula 1 '97* fosse un gioco indegno, dato che avevo trovato il titolo in questione moderatamente gradevole e divertente, ma voglio solamente far notare che, forse, un'ulteriore edizione della serie non era esattamente indispensabile. Psygnosis però deve averla pensata in modo diverso ed è probabilmente per questo che, dopo aver cambiato il team alle spalle del gioco, si è nuovamente buttata con Sony nel classico ed inevitabile *battage* pubblicitario di dimensioni bibliche. La domanda, a questo punto, è ovviamente la solita: ne sarà valsa la pena?

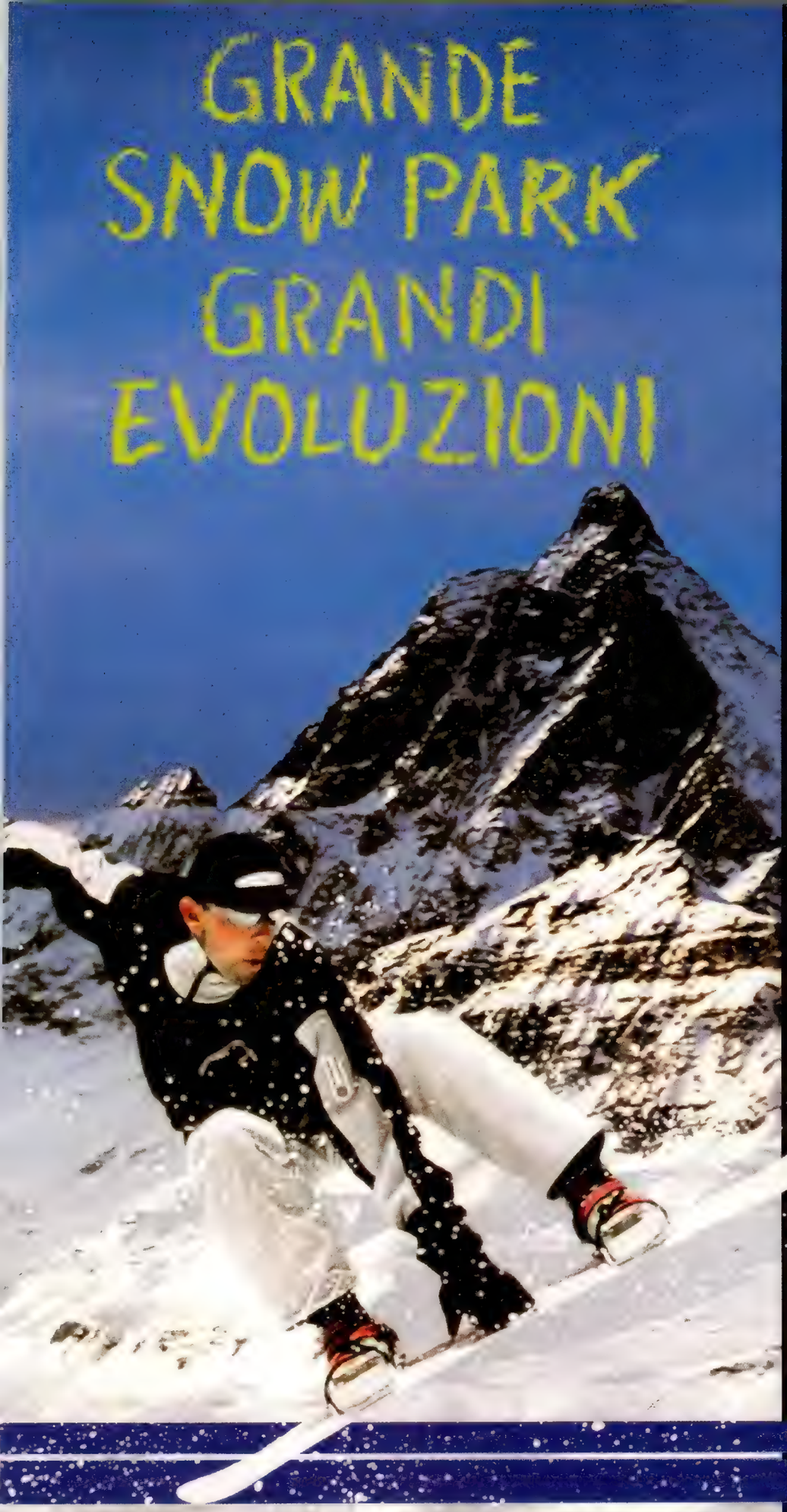
NIENTE DA FARE, ANCHE IN FORMULA 1 '98 SCHUMI È PERENNEMENTE SECONDO...

L'impatto iniziale con *Formula 1 '98*, tanto per gradire, non è certamente dei migliori. La sequenza introduttiva in *CG* è infatti assai deludente, nonché inadeguata dal punto di vista tecnico rispetto agli standard attuali; a ben vedere lo stile adottato non riesce a competere nemmeno con quelli che erano i livelli qualitativi della "vecchia" Psygnosis del periodo d'oro, e la cosa mi sembra sinceramente preoccupante. Inoltre la struttura di contorno del gioco viene ulteriormente appesantita dalla frequente ricorrenza dei lentissimi caricamenti, con tanto di inspiegabile fase di precaricamento a cui sottoporsi prima che abbia inizio il vero trasferimento dei dati dal disco. Uno dei veri problemi di *Formula 1 '98* sta però nell'impiego (se così si può dire) di altrettanta imperizia nella realizzazione del motore tridimensionale su cui poggia l'intero gioco, che ha purtroppo confermato molte delle preoccupazioni espresse dalla redazione di SPC in seguito all'esordio della versione dimostrativa nel corso dell'ultimo *ECTS*. I guai più grossi vengono come spesso accade dalle *routine* di aggiornamento video, palesemente in difficoltà in tutti i frangenti di gioco (inclusi quelli relativamente più tranquilli e, almeno in linea teorica, più semplici da gestire). *Formula 1 '98* ripropone infatti l'intero campionario dei difetti tradizionalmente associati ai giochi di guida di prima generazione, con massicce dosi di *draw-in* e lampanti fenomeni di *warping*. Le ovvie conseguenze sono chiaramente visibili e quantificabili nel momento stesso in cui ci si trova al cospetto di intere strutture poligonali che compaiono dal nulla per poi scomparire nel vuoto da cui erano provenute, salvo poi tornare nuovamente sullo schermo per rimanervi fino all'uscita dal campo visivo del giocatore; questo comportamento affligge praticamente tutte le tribune, gli alberi e gli altri elementi grafici di contorno, che in alcuni casi finiscono per apparire e sparire ad intermittenza in modo assolutamente inaccettabile. Tra le ulteriori aggravanti da riportare abbiamo i notevoli problemi di distorsione delle *texture* associate allo scenario (in particolar modo per quanto riguarda l'erba) e la bassa qualità media delle stesse, con alcune costruzioni poligonali ricoperte da rivestimenti sciatti ed elementari; è inoltre sin troppo evidente la netta divisione tra i poligoni più grandi (fate un giro sotto il tunnel di Montecarlo e capirete di cosa parlo), mentre risultano ancor più fastidiosi gli effetti visivi legati alla pioggia ed al successivo "asciugamento istantaneo" del tracciato.

IL GRAN PREMIO DI MONACO È COME SEMPRE IL PIÙ TECNICO DI TUTTO IL CAMPIONATO...

Titolo : FORMULA 1 '98
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-4
Genere : RACING

GRANDE SNOW PARK GRANDI EVOLUZIONI



GBM ITALIA

- Uno Snow Park tra i pini del Lago Blu e Cieloalto
- Un half-pipe per bruciare energia
- Un campo scuola per diventare grandi
- Gobbe da togliere il fiato
- Un tracciato per il boarding-cross lungo un chilometro
- Musica, musica, musica...
- 30.000 lire* e lo ski-pass è tuo!

*Area-ski Carosello

Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE
IERI, OGGI, DOMANI.

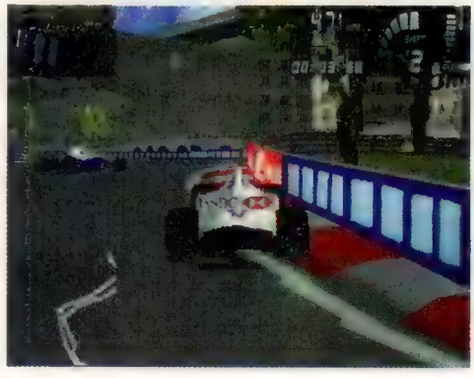
Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199

Nonostante i difetti sin qui elencati, bisogna almeno riconoscere agli sviluppatori un minimo di buona volontà nella ricerca di un discreto numero di raffinatezze grafiche, la cui realizzazione pratica non ha però ottenuto risultati esaltanti. Il sistema di gestione degli effetti particellari, ad esempio, non ha purtroppo portato nessuna variazione degna di nota rispetto a quanto visto più e più volte nei migliori giochi di guida, mentre il decantato algoritmo di differenziazione dei modelli poligonali si è dimostrato assai incline al disastro. In poche parole, seguendo le orme di eccellenti predecessori del calibro di ***Metal Gear Solid*** e ***Spyro***, il motore tridimensionale di ***Formula 1 '98*** utilizza due diversi modelli poligonali per ogni auto; il primo, ad elevato livello di dettaglio, viene mostrato quando i veicoli sono vicini agli occhi del giocatore. Il secondo, più semplice e leggero dal punto di vista dei calcoli, viene utilizzato quando le auto si allontanano, permettendo alla CPU di gestire una mole minore di lavoro e garantendo in teoria un *frame rate* costantemente elevato. L'inghippo sta però nella gestione errata della scelta tra i due modelli e nell'eccessiva semplicità di quelli ridotti; in altre parole, le versioni "economiche" delle auto vengono utilizzate anche a brevissima distanza, permettendo al giocatore di accorgersi senza alcuna difficoltà che le auto che si trova di fronte sono del tutto prive di *texture* e sono costruite con un numero di poligoni irrisorio. Oltretutto l'effetto di questa semplificazione non è affatto benefico, visto e considerato che lo scorrimento della pista rimane sempre e comunque piuttosto lento e che permangono i micidiali impuntamenti del motore tridimensionale già "ammirati" nelle prime due edizioni, con lo *scrolling* che spesso e volentieri si blocca del tutto per qualche breve istante.

Se è vero che nel reparto tecnico ***Formula 1 '98*** incontra notevoli problemi, non si può certo dire che il titolo Psygnosis brilli in quanto a giocabilità. La sua struttura è infatti sin troppo esile ed elementare, con un livello di intelligenza artificiale degli avversari pericolosamente prossimo allo zero e diverse distrazioni nella programmazione, a cui dobbiamo tra l'altro le auto della CPU che in molte occasioni (ad esempio per evitare il vostro mezzo in testacoda) si arrestano in spazi minimi pur sopraggiungendo a velocità stratosferica, ed il vostro veicolo che una volta intraversato scivola lateralmente come una saponetta bagnata, alla faccia di qualunque tentativo di riprendere trazione e controllo. Le differenze tra i modelli di guida della modalità *Arcade* e di quella *Gran Premio* sono poi minime e del tutto accessorie; nel primo caso le auto corrono a trecento all'ora su erba e terra, spiccano salti degni del telefilm *Supercar* (anche se l'elevata quantità di balzi paventata nelle anteprime è stata ridimensionata) e si guidano un po' come in ***Ridge Racer***, derapando a tutto andare. In modalità *GP*, invece, le vetture vengono quasi immobilizzate nei fuori pista, saltano un pochino meno (ma sempre in modo molto discutibile e senza riportare danni all'atterraggio) e continuano a derapare in maniera decisamente poco credibile. Questo per via del sistema di controllo eccessivamente semplificato, fino al punto in cui non è richiesta alcuna particolare abilità al giocatore; tanto per fare qualche esempio, è possibile sfrecciare a 330 km/h pur avendo perso una delle ruote anteriori, così come è possibile ingranare la retromarcia mentre si corre al massimo della velocità sostenibile con la sesta o la settima marcia inserita; non parliamo poi dell'assenza dell'effetto scia, ormai implementato in tutti i giochi di guida su tutti i formati. Come ciliegina sulla torta abbiamo infine la scarsa incidenza sulla manovrabilità derivante dalla perdita delle appendici aerodinamiche, mentre i guasti, seppur presenti, non sono evidenti sino al momento in cui l'auto si ferma e ne viene annunciato il ritiro.

FORMULA 1 E PLAYSTATION ULTIMAMENTE NON SEMBRANO LEGARE MOLTO, COME HA DIMOSTRATO LA SPONSORIZZAZIONE (NON PROPRIO RIUSCITA, VISTI I RISULTATI) DELLA SCUDERIA PROST IN QUESTA STAGIONE.

SHRAPNEL



Commento **Se vi sentite in grado di perdonare i difetti elencati nella recensione, ed anche quelli non nominati (tra cui l'esposizione talvolta incoerente delle bandiere, gli effetti sonori elementari, le soste ai box prive di animazioni e di logica nei tempi di riparazione e la telecronaca dalla tempistica inadeguata e dalla comicità involontaria), potreste forse trovare attraente l'ultimo prodotto Psygnosis, soprattutto se siete particolarmente inclini all'aspetto *arcade* delle corse automobilistiche su console; personalmente, comunque, non vedo in *Formula 1 '98* nessuna caratteristica che ne possa giustificare l'acquisto...**

Pro...

- *Immediato*
- *Si gioca in 4 con due PlayStation*

Contro...

- *Realizzazione tecnica scadente*
- *Fin troppo semplice*

La pagella...

Grafica	**52**
Sonoro	**54**
Giocabilità	**64**
Longevità	**60**
Originalità	**40**

59

ESEMPIO DI GIOCATTOLI PER RAGAZZI

ROLAND DJ 70 MKII

Sampling workstation. 2 Mega bytes di memoria espandibile a 32 mega Sequencer - Disk drive - Tastiera Presa SCSI per Hard disk esterno Tap tempo. La work station di campionamento Roland DJ 70 MKII rappresenta un prodotto completamente nuovo concepito per essere utilizzato nel mondo della dance music.

Lire 2.490.000

GEMINI DIGITAL CONSOLLE Nr. 2 GEMINI CDJ 1200 e MIXER GEMINI CDM 1000

GEMINI CDJ 1200: cd player professionale top load con jog wheel per la ricerca della battuta - Start istantaneo - Uscita digitale - Pitch + - 12% GEMINI CDM 1000: 11 ingressi (3 phono + 8 line + 2 mic) e 4 canali con led meters. Pfl separati, preascolto in dissolvenza - controllo di alti, medi, bassi e guadagni su ogni canale con taglio a -26 db - Uscita monitor e master separate - Uscita bilanciate.

In regalo la cuffia di Albertino (Flight case escluso)

Lire 2.550.000

YAMAHA DJX

Techno - Trip hop - Electro - Trance - Drum'n'bass Dance floor - House - Abstract beats -Rap - Hardcore Old songs - Fresh - R & B - Slo jams

Lire Telefonare

GEMINI PT 2000 GIRADISCHI PROFESSIONALE A TRAZIONE DIRETTA

Giradischi professionale a trazione diretta con controllo della velocità al quarzo - Braccio regolabile in altezza Fulcro braccio con meccanica Heavy duty Pitch + - 10%

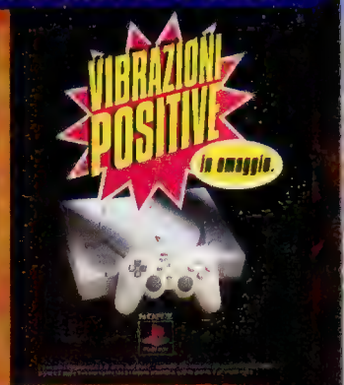
Lire 750.000

ESEMPIO DI GIOCATTOLI PER ADULTI

SONY PLAY STATION DUAL SHOCK

Oggi, la console di videogame più famosa del mondo dispone del Dual shock. La confezione Dual shock per Play Station rappresenta l'ultimo studio della continua evoluzione di Play Station, un'evoluzione dedicata alla creazione di una console sempre più competitiva. La confezione Dual Shock propone a chi si avvicina a Play Station l'avanzatissima tecnologia Sony, che include il nuovo controller analogico Dual Shock, il sistema di presentazioni musicali sonni e voci SoundScape e un disco demo contenente campioni di giochi recentissimi incredibile velocità , grafica stupefacente ed eccezionale qualità sonora Cd stereo.

Lire 249.000



VOLANTE MAD CATS

Cambio stile Formula uno, impugnatura dinamica, fissaggio con potenti ventose e pedaliera fanno si che il volante Mad Cats sia risultato nel corso degli ultimi test il più versatile ed ergonomico accessorio "play - and-drive" per Play Station.

Lire 130.000

NAMCO G-CON 45

Il livello delle prestazioni di G-CON rende obsoleto qualunque altro tipo di pistola. Nessun'altra arma simile è dotata dello spinotto per il riarmamento del martello, in grado di assicurare una precisione [illegible] e che rappresenta un punto di svolta nell'industria dei giochi per console.

Lire 79.000

SONY JOYSTICK ANALOGICO

Questo controller a doppio joystick è l'ideale per simulazioni e giochi ad alto livello di sensibilità. Comprende tutti i tasti standard più un tasto direzionale digitale, sull'impugnatura destra in corrispondenza del pollice ed un interruttore per la selezione analogica/digitale. Compatibile per qualsiasi gioco, è il controller più avanzato e versatile sul mercato.

Lire 129.000

PIONEER CD 500 S GIRADISCHI CD COMPATTO

Cd player professionale a pannello superiore piatto. Manopola jog sensibile - Start istantaneo - Posizione di riproduzione - Pitch control + - 10% - Esecuzione relay - Fader start / fader back cue play - Master tempo - Funzionalità loop - Cue automatico / manuale

Lire 1.999.000

VIDEO GAMES PER PLAY STATION

Disponibili tutte le novità e vasto assortimento Serie "Platinum" - Arrivi giornalieri e vendita per corrispondenza - Tutti, ma proprio tutti gli accessori compatibili alla tua console.

Per acquistare i tuoi giochi è sufficiente una semplice telefonata e, per ogni due giochi acquistati, riceverai in omaggio un Joypad colorato.

(Offerta valida sino ad esaurimento scorte)

Lire: a partire da 49.000

...O NO?

A CIASCUNO IL SUO, MA TUTTO E' DA WIMPY MUSIC

WIMPY DJ TOWN

WIMPY music D.J. TOWN - Viale Monza 6 - MM LORETO
20127 Milano Tel. 02 - 26.10.282 - Fax 02 - 26.14.01.78 - e.mail wimpydj@mbox.vol.it

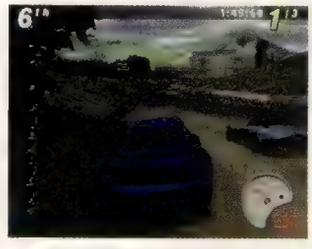
D.J. LINE 02-2829055

C3 Racing

Immancabile. Insostituibile. Incopiabile. No, non stiamo parlando di C3 Racing, bensì dell'auto-mito della reda di SPC, la Subaru Impreza WRC. I motori giappo rullano, cari ragazzi...

Le corse di macchine hanno costituito, in questi anni, una delle vie di fuga preferite dai programmatori di diverse *software house*. Purtroppo la grande mole di titoli prodotti ha generato una certa "assuefazione" da parte dell'utente medio che ora, complici alcuni giochi veramente magistrali, richiede prodotti sempre meglio confezionati. Infogrames è solo una delle tante case che si sono lanciate alla conquista del genere automobilistico. A differenza di molti antagonisti, *C3 Racing* propone un approccio a metà strada fra la pura simulazione ed il classico *arcade*: la strada potrebbe essere quella giusta, però...

L'apertura è da copione. Anche questo *C3 Racing* non si discosta dalla classica introduzione di grido, condita con la solita musica *techno*. I "disturbi" su schermo sono ok, ma le immagini e la spettacolarità del tutto sono un tantino sotto tono. Espletata questa formalità, ecco arrivare il primo set di opzioni che ci consente di selezionare il tipo di lingua: cinque sono gli idiomi presenti (italiano compreso) ai quali fa seguito la schermata principale. Qui le opzioni diventano sette, anche se quelle "vere" si riducono al classico campionato e alla modalità *arcade*; il resto è pubblico dominio con le opzioni per il settaggio del *controller*, l'audio, il video più la possibilità di salvare o caricare le nostre prestazioni. La modalità *arcade* si apre con una mappa divisa in 10 aree; inizialmente si avrà accesso a due sole zone, ma completando le varie corse avrete la possibilità di spostarvi per il globo. Discorso analogo per le macchine: i due mezzi a disposizione potranno essere rapidamente incrementati fino a raggiungere i dodici veicoli (più altri extra), il tutto semplicemente vincendo gare e portando a casa punti. Ogni *stage* sarà composto da un numero variabile di sezioni che dovranno essere affrontate come corse singole della durata di due o più giri. I veicoli in gara saranno generalmente sei ed ogni sezione presenterà diverse caratteristiche sia a livello di sede stradale che di condizioni atmosferiche. Per quel che riguarda invece l'aspetto squisitamente ludico, bisogna sottolineare come il titolo Inforgrames, nonostante la gran mole di opzioni, risulti estremamente immediato e giocabile, e questo perché i comportamenti delle vetture sono stati simulati in modo accorto, evitando eccessi pericolosi. In caso di stop (*aka* incidenti) il recupero sul gruppo può essere portato a termine nell'arco di 20 o 30 secondi, riportando così il giocatore, dopo un breve periodo di purgatorio, nel vivo della bagarre. L'intelligenza artificiale dei nostri avversari si attesta su livelli discreti, ma la cosa più importante è che gli incidenti non sono più un'esclusiva dell'auto del giocatore, ma coinvolgono tutti i concorrenti. Questo significa che potremo "essere stretti", ma anche chiudere la strada ad un avversario oltre che sbatterlo fuori traiettoria per passargli davanti. Semplice, ma non troppo. Per questo motivo *C3 Racing* offre al giocatore la possibilità di prendere la mano con il sistema di controllo (peraltro

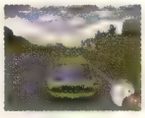


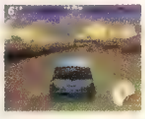
Titolo : C3 Racing
Casa : Infogrames
Versione : Europea
N° Giocatori: 1-2
Genere : Racing

molto immediato e ben studiato) sfrecciando all'interno di un circuito di prova. Orbene, durante queste sezioni la velocità e la fluidità dello schermo si attestano sempre su ottimi livelli. Purtroppo, una volta in pista, la situazione cambia e, forse per la presenza di altri bolidi, lo *scrolling* perde letteralmente i pezzi, risultando molto incerto soprattutto in prossimità delle curve. Quest'inconveniente viene contenuto negli *stage* notturni, dalla limitata profondità della visuale di gioco, ed anche in alcune sezioni diurne dove ci si trova però a lottare con fitti nebbioni che, per quanto ben simulati, hanno sempre e solo lo scopo di mascherare evidenti problemi di *clipping*. Le varie macchine sono ben definite e animate, anche se prive di fregi o abbellimenti di qualsiasi tipo. I fondali sono ricchi di grosse costruzioni, realizzate però con un numero molto limitato di poligoni. Oltretutto la qualità delle *texture* applicata ai *background* risulta piuttosto bassa con un notevole effetto di sgranatura. Per quel che riguarda le visuali, *C3 Racing* mette a disposizione del giocatore quattro inquadrature (una interna, due esterne, una da telecamere fisse) dalle quali è possibile seguire in maniera più che soddisfacente le prestazioni del nostro bolide.

FINALMENTE POTRETE TOGLIERVI LA SODDISFAZIONE DI TAMPONARE QUALCUNO SENZA FINIRE PER FORZA FUORI PISTA!

SHOGUN





Commento ***C3 Racing*** **è uno di quei titoli di buon livello che, pur non essendo stupendi, riescono comunque a coinvolgere il giocatore. Artefice di tale "miracolo" è la meccanica di gioco coadiuvata da un ottimo mix fra elementi *arcade* e una struttura tipicamente simulativa. Tecnicamente siamo invece nell'anonimato assoluto, con soluzioni e trovate in perfetto "stile N64" per nascondere evidenti problemi di *clipping*. Un titolo sicuramente più bello da giocare che da vedere.**

PRO...

- *Coinvolgente*
- *Ottimo sistema di controllo*

CONTRO...

- *Evidenti lacune a livello tecnico*
- *Debole a lungo termine*

LA PAGELLA...

Grafica	**72**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**76**
Longevità	**70**
Originalità	**40**

75

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 055 6581435 - Fax 6581662
zona Viale Europa

Via Imbriani, 17/r - 50019 Sesto F.no
Tel. 055 4226452 - Fax 4482714
e.mail: millen@iol.it

Telefonaci per ulteriori offerte:
PLAYSTATION - NINTENDO 64
PC - ACCESSORI - CARD - CD
VIDEOCASSETTE - SEGA SATURN

SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE POSTA CELERE

FINALMENTE È ARRIVATO
DREAMCAST

Titoli in uscita contemporanea con la console:
virtua fighter 3 team battle
pen pen ice triathlon
seventh cross · july
godzilla generation

Dreamcast

Da metà dicembre: **sonic adventure · blue stinger · aero dancing · sega rally 2**

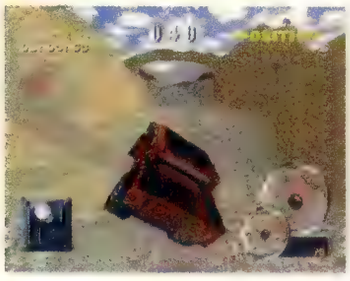
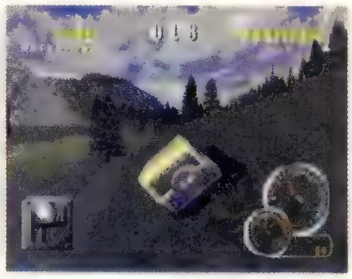
PLAYSTATION + MEMORY CARD + 1 GIOCO =
L. 299.000

PlayStation

OFFERTE PLAYSTATION
1° GRUPPO: Nagano olimpics jap - One usa - Bubsy 3d usa - Tenka usa - Vs pal - Azure dream jap - Rock & roll racing 2 - Reboot usa - Sentient usa • 2° GRUPPO: mortal kombat 4 usa - Dead or alive pal - Command&Conquer retailation - Bushido blade II jap - Capcom generation I jap - Darius G. jap - Zero divide 2 pal - Panzer bandit jap - Overblood II jap - Samurai shodown Rpg jap - Shadow tower jap.
UN TITOLO DEL 1° + UNO DEL 2° **L. 79.000**

· SPECIALE MODELLISMO ·
RESINE/VINILI:
Gatzu di Berzerker L. 399.000 · Gaiking L. 89.000
Mazinger Kaiser restyling L. 79.000
Tifa di finalfantasy VII L. 89.000
Cloud su moto di finalfantasy VII L. 239.000
BANDAI:
Kit assemblaggio in plastica della serie "HG" ed "MG"
Gundam Perfect Grade 1:60
GIOCATTOLI:
Jeeg robot Takara · Grande Mazinga Bandai

·ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI·
Crash Bandicoot III · Tomb Raider III
Fifa '99 · Metal Gear Solid
Rage Racer Type 4 · Xenogears
Libero Grande · Macross Vfx 2 · Hergeiz
Parasite Eve · Cool Boarders III
Gundam Char C/attack · Breath of fire

Test Drive Off Road 2

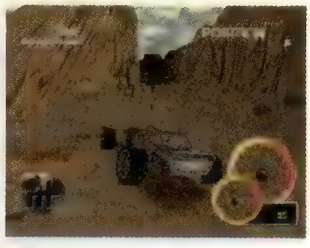
Uno dei primi giochi che ebbi modo di veder girare su Amiga 500, ai tempi, fu proprio il primo *Test Drive* di Accolade. Il fatto che a distanza di anni ed anni, la *software house* statunitense sia ancora intenta ad inventare metodologie più o meno colorate per riproporre il piatto freddo, riscaldato, raffreddato e riscaldato di nuovo, sotto forma di un gioco di fuoristrada, può lasciar bene intendere quale possa essere la triste condizione odierna. Ho l'impressione di ripetermi, ma pare che l'industria del videogioco si stia nutrendo di sé stessa, sfornando *sequel* di *sequel*, *riedizioni* di vecchi giochi, già riedizioni di titoli ancora più vecchi, e così via.

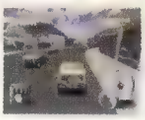
FATE ATTENZIONE A NON PRENDERE CERTE CURVE TROPPO ALLEGRAMENTE O RISCHIERETE DI CAPOTTARVI ANCHE CON UN MEZZO PRATICAMENTE "IRRIBALTABILE" COME L'HUMMER!

Per rimanere più vicini all'argomento della presente recensione, questo *Test Drive Off Road 2* intende proporci l'approccio del primitivo *Test Drive* in chiave di guida di mezzi fuoristrada. Diciamo subito che il titolo appartiene a quella categoria di prodotti che si basa su licenze, nomi famosi e un *target* d'utenza ben preciso per ovviare a evidenti mancanze strutturali. In altre parole, *Off Road 2* preso singolarmente non ha decisamente niente da offrire all'utente medio in cerca di un generico buon gioco. Può invece arrivare a interessare, ad esempio, chi è affascinato dal mondo dei fuoristrada oppure è richiamato dall'idea di guidare una Range Rover simulata. Anche costoro, ad ogni buon conto, si ritroverebbero presto insoddisfatti. C'è da dire che produzioni simili, a cui è possibile ascrivere anche recenti simulatori di guida di vetture di Formula 1, sono chiaro sintomo dell'attuale tendenza "minimo sforzo, massime vendite", in un certo senso volte all'inganno del povero videogiocatore, attratto da licenze e pubblicità tra i petali assassini della diatomea di turno, vuoi Accolade, vuoi Psygnosis. Quindi il variegato mondo delle produzioni a bassa qualità comincia a differenziare le proprie strategie di adescamento. Buono a sapersi. Ad ogni buon conto, passiamo ad analizzare nello specifico cos'abbia da offrire questo *Off Road 2*. Il gioco mette a disposizione due modalità: gara singola e campionato. Nel primo caso il giocatore potrà disputare una competizione scegliendo uno degli scenari disponibili, a patto che sia stato precedentemente "sbloccato" completando il campionato. Quest'ultimo, diviso per classi (Hummer, Safari, SUV, Track e Military), consiste in una serie di gare che garantiscono ai primi tre classificati un punteggio. Per passare alla competizione successiva è necessario piazzarsi sul podio, mentre la vittoria finale è decisa ai punti. All'inizio del gioco si dispone di una certa cifra da investire nell'acquisto di un veicolo, ciascuno dei quali si può utilizzare per intraprendere il campionato nella specifica classe: ad esempio, un veicolo militare potrà intraprendere la *Military class* e così via. Ogni volta che si vincerà una gara si guadagneranno soldi, che aggiunti alla somma ottenibile rivendendo il veicolo precedente, potranno essere spesi nell'acquisto di mezzi via via più efficienti. In totale sono presenti 20 fuoristrada, di cui una decina identici a modelli in commercio. Tra i nomi più noti citiamo Dodge Ram, Ford Explorer, Jeep Wrangler, Ford F-150, Chenowth FAV, Jeep Grand Cherokee e Dodge T-Rex. Per quanto riguarda i tracciati, sono presenti dodici percorsi collocati in sei diverse zone del mondo, dalla Svizzera all'Africa. Non si può certo dire che i programmatori si siano sbizzarriti: i percorsi sono di fatto dei lunghissimi rettilinei, arricchiti di qualche rara curva, assolutamente poco impegnativa. Il proprio mezzo viaggia in costante accelerazione e il superamento degli avversari avviene in circostanze del tutto imprevedibili e pare conseguenza di qualche iperuranico fattore del tutto imprevedibile. Durante i lunghi tragitti (una gara dura intorno ai cinque minuti... un giro di pista in *WipEout 2097* si attesta sui due minuti nel caso delle piste più lunghe, tanto per fare un esem-

Si ringrazia
BG Games
per il CD

Titolo : **Test Drive Off Road 2**
Casa : **Accolade**
Versione : **Americana**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**



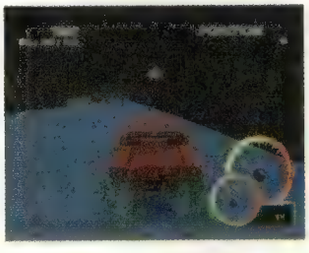


pio) incontreremo pozzanghere di fango che ci faranno rallentare, alberi da evitare, fiumi da guadare e quant'altro. Ovviamente, il fondo stradale risulta opportunamente sconnesso e dissestato, il che si riflette in continui sobbalzi e salti, piuttosto divertenti durante i primi momenti, ma anch'essi noiosi dopo un po'. Se si esagera con i salti e si prendono i pendii di sbieco può capitare di ribaltarsi: in questo caso si perderà qualche istante, sufficiente perché la macchina, di botto, riappaia sulle quattro ruote e pronta all'azione. Durante i confronti è possibile prendere a sportellate gli avversari per invogliarli a schiantarsi contro gli alberi o a cadere in qualche crepaccio, ma la nota violenta, immancabile nei prodotti destinati al mercato USA, non dà alcuna soddisfazione, mancando totalmente lo spirito competitivo nei confronti delle altre vetture. L'*engine* poligonale è del tipo "modello base": oggetti 3D di scarsa efficacia ma non pessimi, *frame rate* basso e irregolare, *texture* orrende, fondali da cartolina ma a cubetti. Le piste sono quanto mai squallide e spoglie, prive di oggetti particolari o altro. Forse per questo è assente il *pop-up*, ma al costo di un *bad-clipping* raro ma letale, in quanto causa la scomparsa di mezzo schermo alla volta. La colonna sonora, pur vantando nomi noti come Sevendust, Fear Factory e Gravity Kills, non entusiasma affatto. Rock a manetta, del tipo che passa attraverso le orecchie senza suscitare alcuna sensazione. I controlli sono discreti, ma sarebbe difficile rilevare imprecisioni, in quanto le piste non richiedono attenzioni particolari per essere percorse. Il *Dual Shock* è supportato tanto a livello di controlli analogici quanto per le vibrazioni. Queste ultime sono utilizzate a piene mani, e se da un lato bisogna ammettere che sono piuttosto d'effetto, d'altro canto è vero anche che alla lunga diventano solo fastidiose. La giocabilità è scarsa: sinceramente questo ***Test Drive Off Road 2*** non ha nessun aspetto in grado di attrarre il giocatore verso una nuova partita. Insomma, se proprio sognate di guidare un fuoristrada, risparmiate il centone che spendereste per questo gioco, e chissà che un domani...

HMMM, CARINA, MA... ER, QUANTI CHILOMETRI FA IN CITTÀ CON UN LITRO?

SHUB

Commento **Niente da fare: altro giro altro regalo, la sfilata dei titoli mediocri continua. *Test Drive Off Road 2* non mette a disposizione né idee originali, né maestria tecnica nella realizzazione, né una buona giocabilità. Tutto ciò che il gioco ha da offrire sono i modelli di fuoristrada più famosi della piazza, con tanto di *griffe*. Se l'idea di guidare una Jeep Wrangler vi esalta all'inverosimile potreste, invasati dal sacro fuoco dell'*off-road*, correre a comprare questo gioco. Ma se volete il nostro consiglio, astenetevi...**



PRO...
- *Molti fuoristrada originali*
- *Parecchi percorsi*

CONTRO...
- *Piste troppo lunghe e noiose*
- *Gioco totalmente insipido*

LA PAGELLA...

Grafica : **70**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **70**
Longevità : **65**
Originalità : **30**

69

FATTI.... NON PAROLE
BLACK BOX
FATTI.... NON PAROLE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI SOLO PER
SONY PLAYSTATION
VENDITA FILM (VHS E DVD), COMPACT DISC, MC

BLACK BOX *i più "vasti" nella provincia di Firenze* BLACK BOX

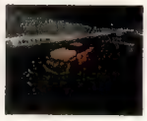
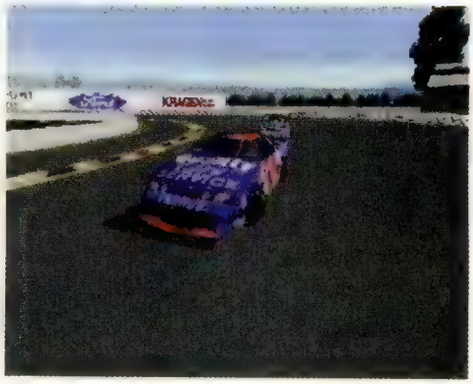
UTENTI PRIVATI
telefonaci o contattaci via e-mail
per i tuoi acquisti per corrispondenza,
compri di tutto a prezzi da megastore
(software-hardware psx, vhs, dvd, cd, mc)

via Galvani 25
50051 Castelfiorentino (Fi)
tel. 0571-632571 2 linee r.a.

e-mail: blackbox@fu.nautilo.it

!! RIVENDITORI !!
richiedi il LISTINO RIVENDITORI,
trattiamo esclusivamente PSX,
a quali condizioni...? ce lo direte voi...!
contattaci senza impegno

NASCAR 99

I precedenti titoli della serie *NASCAR* di Electronic Arts non possono essere certo considerati dei capolavori, anzi il termine più adatto a descriverli è senza dubbio quello di "noiosi".
Possibile quindi che *NASCAR 99* riesca laddove i suoi predecessori avevano fallito, ovvero a fornire una struttura di gioco convincente, una realizzazione tecnica all'altezza delle altre produzioni del genere disponibili per PlayStation e soprattutto dei percorsi che non siano sempre i soliti ovali? Purtroppo la risposta è, per diversi motivi, negativa.
Negativa perché i programmatori hanno deciso ancora una volta di riprodurre fedelmente il campionato *NASCAR* e, di conseguenza, hanno inserito le 18 gare che compongono la stagione nella realtà, senza pensare che affrontare virtualmente 15 diversi ovali può diventare snervante.

Personalmente non riesco a capire quale grande emozione si possa provare nel vedere delle macchine che girano in tondo per ore e ore, e non ho trovato nulla di particolarmente divertente nel controllare la vettura in *NASCAR 99*; tutto ciò che bisogna fare per primeggiare nel gioco infatti, è imparare la giusta traiettoria da seguire su ogni tracciato (e, credetemi, non si tratta di un'impresa troppo ardua) diminuendo leggermente la velocità in curva. L'estrema semplicità del gioco viene poi aggravata dalla calibrazione del livello di difficoltà, decisamente non impeccabile: già al settaggio base, che in teoria dovrebbe garantire una sfida di buon livello, si possono vincere senza troppi problemi gare su gare, dominando il campionato già dopo poche ore di pratica. Leggermente più interessante la modalità di gioco in coppia visto che la sfida contro un altro essere umano offre, come sempre, spunti di maggiore divertimento, soprattutto se si ha la possibilità di affrontare un amico di pari abilità. E' un vero peccato che i programmatori abbiano deciso di dare una simile impronta strutturale al proprio gioco perché, tutto sommato, il sistema di controllo non è affatto malvagio e i vari settaggi che si possono eseguire su diverse parti della vettura consentono di adattare la macchina al proprio stile di guida. Per contro, parlando della realizzazione tecnica, è impossibile non sottolineare la lunga serie di problemi che affliggono *NASCAR 99*; i fondali, decisamente poveri, come si può vedere dalle immagini pubblicate in questa pagina, risentono in maniera lampante del solito *bad clipping*, con pezzi enormi di tribune che compaiono magicamente dal nulla. Negativo anche il giudizio sulle macchine che, pur riproducendo le controparti reali in maniera abbastanza fedele, potevano essere più definite e ricche di dettagli. L'unico pregio in questo settore riguarda la fluidità dello *scrolling* che, malgrado non raggiunga mai i livelli di altre produzioni del genere, si mantiene sempre su standard più che accettabili. Mediocre invece il sonoro, a causa soprattutto della presenza di un telecronista tipicamente americano che si esalta (utilizzando purtroppo un numero limitatissimo di espressioni) per i vari sorpassi e per gli incidenti più spettacolari. Sommando pregi e difetti, appare subito evidente che in *NASCAR 99* questi ultimi siano decisamente superiori e che, vista l'agguerrita concorrenza, sia difficile trovare validi motivi per giustificare l'acquisto del titolo EA.

END

ACCIDENTI... UNA CURVA!

Titolo : NASCAR 99
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

COMMENTO **Se riuscite a sopportare *NASCAR 99* probabilmente avete dei seri problemi mentali oppure siete dotati di moltissima pazienza. Controllare una macchina che gareggia su un percorso ovale è decisamente noioso: pensate partecipare ad un campionato in cui gli ovali sono ben 15! A questo bisogna aggiungere una realizzazione lacunosa sotto molti punti di vista e che esce sconfitta dal confronto con la maggior parte delle produzioni del genere. Una delusione che difficilmente potrebbe interessare anche chi ha fatto dei circuiti ovali la propria ragione di guida (ammesso che ne esista qualcuno al di fuori degli States...).**

PRO...
- Sistema di controllo dignitoso
- Abbastanza realistico

CONTRO...
- Decisamente noioso
- Povero graficamente

LA PAGELLA...

Grafica	**55**
Sonoro	**50**
Giocabilità	**51**
Longevità	**43**
Originalità	**30**

50

gli specialisti

MET

sony PS-X dual shock 249.000

sony PS-X value pack 289.000
(2 pad sony + memory sony)

fatti un regalo esplosivo !

sony PS-X premium pack 309.000
(2 pad sony dual shock + memory sony)

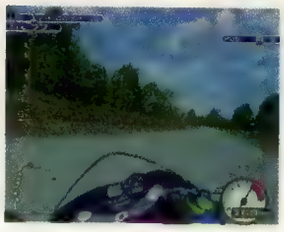
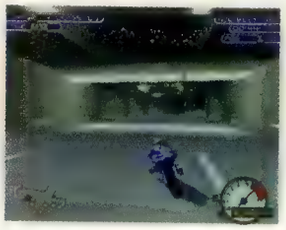
sony PS-X eco pack 229.000
(1 pad sony)

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

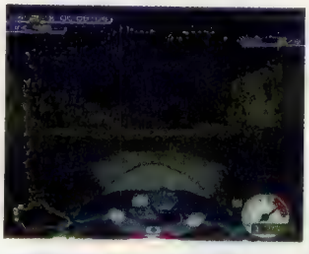
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

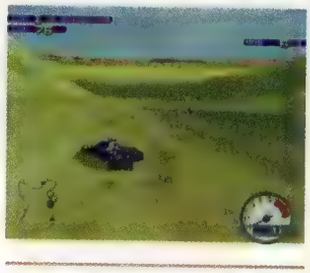



Moto Racer 2

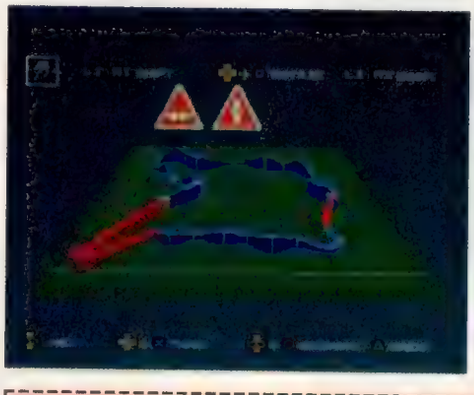
È strano come per PlayStation siano state realizzate pochissime simulazioni motociclistiche e, in generale, il livello di questi titoli non sia mai particolarmente elevato. Esistono infatti decine e decine di prodotti in cui si possono controllare macchine da Formula 1, da rally, normali bolidi della strada o addirittura vetture futuristiche, ma si contano sulle dita di una mano i giochi in cui, dopo aver indossato una tuta da centauro e relativo casco, è possibile sfrecciare tra le strade di mezzo mondo in sella ad una rombante motocicletta. E' stata Electronic Arts, casa che ha ormai prodotto una simulazione dedicata a qualsiasi tipo di sport, a tentare di colmare questa lacuna con *Moto Racer* e ora, con la solita precisione svizzera, a proporci un *sequel* intitolato, assai originalmente, *Moto Racer 2*. Il primo aspetto che colpisce di *MR2* è la presenza di un notevolissimo numero di opzioni; oltre alle diverse modalità di gioco, di cui parleremo in seguito, sono presenti anche un *Championship Editor*, che consente di creare il proprio campionato ideale e un *Track Editor*, grazie al quale è possibile diventare progettisti di percorsi. Scegliendo infatti un tracciato tra tutti quelli disponibili (volendo è anche possibile partire da zero, ma il tutto comporta molto più lavoro) si possono apportare modifiche di ogni genere, aggiungendo curve, tornanti o saliscendi e rendendo difficile anche il percorso più semplice e banale. E' poi possibile stabilire le condizioni climatiche in cui gareggiare, fatto che ovviamente influenza la maneggevolezza della moto; su terreni viscidi è più facile rischiare scivoloni e cadute che possono portare alla perdita di secondi preziosi. Abbastanza evidente è la differenza tra le due modalità di gioco disponibili, *Arcade* e *Simulation;* se nella prima il controllo della moto è decisamente semplice e bisogna commettere errori enormi per cadere rovinosamente, nella *Simulation* invece basta prendere una curva troppo veloce (a meno che non facciate da sponda con un altro motociclista...) per ritrovarvi a terra. Ovviamente anche il livello di difficoltà è leggermente diverso con i piloti che nella modalité *Simulation* offrono una sfida maggiore e commettono un limitatissimo numero di errori. Ogni gara, a cui partecipano otto concorrenti, si svolge su un totale di 4 giri, in cui bisogna cercare di ottenere la migliore posizione possibile per guadagnare i punti necessari a primeggiare nella classifica finale. Nella migliore tradizione del genere sono disponibili due diverse visuali, una da dietro la moto e una in prima persona che accontenterà tutti gli appassionati delle due ruote; qualunque sia l'inquadratura prescelta, lo *scrolling* si mantiene sempre su livelli discreti, senza troppi scatti o rallentamenti vari. Non male anche le ambientazioni che risentono, in maniera non insopportabile, dei soliti problemi di *bad clipping*, soprattutto quando sul fondale sono presenti elementi di dimensioni particolarmente elevate. Piuttosto scarso invece il sonoro che, pur difendendosi bene per quanto riguarda gli effetti, è caratterizzato dalla presenza di musiche veramente scadenti. *Moto Racer 2* è in definitiva un titolo sopra la sufficienza: non può essere certamente considerato un capolavoro, ma è comunque in grado di offrire una discreta dose di divertimento sia da soli che in compagnia di un amico.

END





Nel Simulation Mode le cadute sono all'ordine del giorno.



Utilizzando il Track Editor si possono modificare tutti i tracciati presenti, oltre a crearne di nuovi.

Commento **Finalmente anche i possessori di PlayStation appassionati di motociclismo hanno a propria disposizione un titolo di discreta fattura. Pur non trattandosi di un capolavoro infatti, *Moto Racer 2* può contare su diversi aspetti positivi che lo rendono sia giocabile che longevo; la presenza di diverse competizioni, l'immancabile modalità a due giocatori, l'*editor* dei tracciati, una struttura di gioco semplice e un sistema di controllo sempre preciso sono i principali pregi del titolo di Electronic Arts che può contare tra l'altro, anche su una realizzazione tecnica più che sufficiente. Peccato solo per la colonna sonora e per i difetti evidenti del motore 3D...**

Titolo : **Moto Racer 2**
Casa : **Electronic Arts**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Racing**

Pro...

- *Scrolling discreto*
- *Sistema di controllo preciso*

Contro...

- *Sonoro scadente*
- *Motore 3D con qualche difetto*

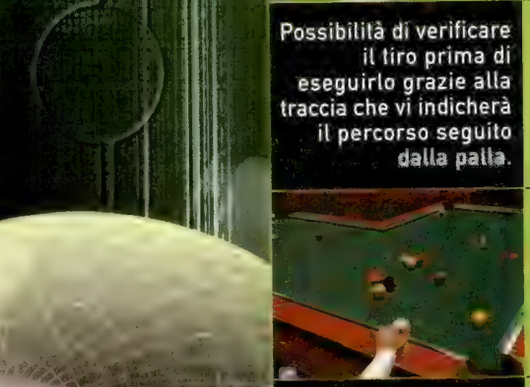
La Pagella...

Grafica : **80**
Sonoro : **65**
Giocabilità : **80**
Longevità : **80**
Originalità : **70**

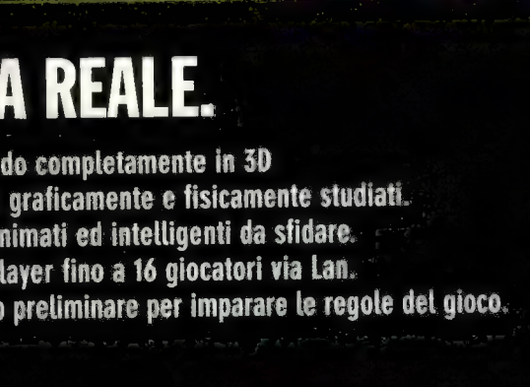
79

actua POOL

Possibilità di verificare il tiro prima di eseguirlo grazie alla traccia che vi indicherà il percorso seguito dalla palla.



I personaggi possono essere personalizzati e le loro statistiche salvate.



www.gremlin.co.uk

GIOCATORE VIRTUALE, SFIDA REALE.

Pool è una divertente e accurata simulazione del gioco del biliardo. Il giocatore si aggira nei bar, nei casinò e nei night club per sfidare i personaggi inclusi nel gioco: un amatore e un professionista per ogni ambiente. E' caratterizzato da un estremo realismo che contraddistingue il comportamento delle singole palle.

- 10 sale da biliardo completamente in 3D
- 30 tavoli diversi graficamente e fisicamente studiati.
- 18 personaggi animati ed intelligenti da sfidare.
- Modalità multiplayer fino a 16 giocatori via Lan.
- Include un corso preliminare per imparare le regole del gioco.

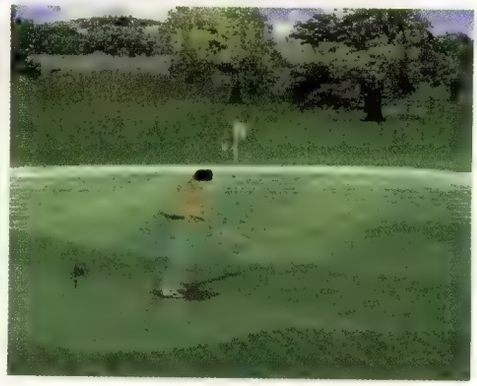
Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Actua Golf 3



Il golf appartiene a quella categoria di titoli che potremmo definire "sempreverde": non importa infatti quanto sia potente una console, quanti poligoni sia in grado di muovere, di quali chip sonori sia dotata... L'unico fatto certo è che a poca distanza dalla sua uscita saranno disponibili perlomeno un paio di titoli dedicati a questo mitico sport. Potete quindi immaginare quale sia la situazione attuale su PlayStation, da tempo leader indiscussa del mercato videoludico: decine e decine di simulazioni golfistiche affollano gli scaffali dei negozi (beh, forse sto esagerando un tantino...) e, proprio per questo motivo, districarsi tra mazze, *bunker* e ostacoli di vario genere è diventato molto più complesso.

Uno dei titoli che, sin dalla sua prima uscita, ha riscosso grande successo, diventando un punto di riferimento del genere, è senza dubbio ***Actua Golf*** di Gremlin, ora arrivato alla sua terza incarnazione. Poco è cambiato a livello strutturale rispetto a quanto visto nei precedenti due episodi e questo fatto non può essere certamente considerato positivo; il golf infatti è uno sport complesso e, come detto più volte in queste pagine, non si può ridurre il colpo a tre semplici pressioni di un tasto. E' vero che tutte le simulazioni del genere utilizzano un sistema di controllo simile, ma questa non può essere considerata una valida giustificazione. Struttura di gioco a parte, l'aspetto che ci ha maggiormente maldisposto nei confronti di ***Actua Golf 3*** è la realizzazione tecnica. La grafica infatti è davvero scadente, principalmente a causa di ambientazioni povere di dettagli e scarsamente definite, di animazioni poco fluide e di evidenti problemi di elaborazione dei dati: palline chiaramente fuori dal *bunker* che vengono invece segnalate dentro l'ostacolo di sabbia oppure elementi del fondale (un albero, per esempio) che spariscono magicamente quando la pallina finisce nei loro pressi sono solo alcune delle incredibili imperfezioni grafiche a cui possiamo assistere. Giudizio analogo anche per quanto riguarda il sonoro; certo, il golf è uno sport silenzioso, ma limitare il tutto a qualche rumore di fondo (tra l'altro l'effetto dello *swing* è terribile) e a qualche breve commento qua e là è secondo noi eccessivo. Il settore in cui invece ***Actua Golf*** primeggia è quello delle opzioni: sono disponibili moltissime modalità di gioco che consentono di partecipare a una lunga serie di competizioni, da affrontare da soli o in compagnia di amici. *Stroke Play*, *Match Play* e *Skins* sono alcune delle opzioni selezionabili, che comprendono anche sfide su vari settori specifici di questo sport, quali il *drive* e i *putt*; inoltre per ogni torneo si possono stabilire altri fattori quali, ad esempio, le condizioni climatiche, che influenzano in maniera abbastanza evidente quanto accade sul campo di gioco. Sono poi presenti diversi percorsi, alcuni abbastanza semplici, altri decisamente più complessi, oltre a moltissimi golfisti, tutti con i nomi originali. Malgrado questi aspetti, decisamente positivi, il nostro giudizio non può che essere sfavorevole; speriamo solo che in *Actua Golf 4* (che, ne siamo certi, vedremo presto spuntare sugli scaffali del nostro negoziante di fiducia), tutti questi problemi vengano risolti o, perlomeno, parzialmente eliminati.

Il sistema di controllo è sempre lo stesso dai tempi di Leaderboard per C64. Quando ci decideremo a inventare qualcosa di nuovo?

END

Commento **Sono rimasto veramente deluso da *Actua Golf 3*: non solo manca un benché minimo spunto originale, ma la realizzazione tecnica, fattore sempre importante in questo genere di giochi, è decisamente scadente. Infatti, oltre ad essere poco definita e povera di particolari, la grafica risente di alcuni rallentamenti e di problemi di vario genere. Peccato perché il titolo Gremlin ha anche alcune caratteristiche positive, riscontrabili soprattutto nel campo delle opzioni; le modalità di gioco disponibili sono infatti veramente numerose, così come i golfisti tra cui scegliere il proprio preferito (ovviamente la nostra scelta è caduta, manco a dirlo, sul grande Costantino Rocca). Quanto appena scritto non è però sufficiente a giustificare l'acquisto di un titolo che, a mio parere, solo i più grandi appassionati di questo sport potrebbero prendere in considerazione.**

Titolo : Actua Golf 3
Casa : Gremlin
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Gran numero di opzioni*
- *C'è il mitico Rocca...*

Contro...
- *Realizzazione tecnica mediocre*
- *Struttura priva di originalità*

La Pagella...

Grafica : **63**
Sonoro : **62**
Giocabilità : **60**
Longevità : **60**
Originalità : **50**

60

ACTION GAME

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

ACTION GAME vi augura BUONE FESTE!

GIOCHI PlayStation
a partire da lire
29.000

PlayStation
DUAL SHOCK
249.000

PlayStation
DUAL SHOCK
+ modifica universale
+ cavo scart
309.000

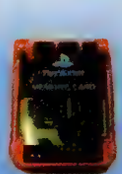
PlayStation
DUAL SHOCK
+ 2° joypad
+ memory card
299.000

PlayStation
DUAL SHOCK
+ 2° joypad
+ memory card
+ modifica universale
+ cavo scart
359.000

ACCESSORI -telefonare

- MEMORY CARD PLAYSTATION L. 19.000
- MEMORY CARD SONY L. 29.000
- MEMORY CARD 120 blocchi L. 49.000
- MEMORY CARD 360 blocchi L. 69.000
- MEMORY CARD 720 blocchi L. 89.000
- MULTI PLAYER x giocare in 4 L. 59.000
- JOYPAD PLAYSTATION L. 19.000
- JOYPAD SONY L. 29.000
- DUAL SHOCK ANALOGICO da L. 39.000
- JOYSTIK DA TAVOLO da L. 59.000
- PISTOLA GUN-CON L. 89.000
- PISTOLA SCORPION L. 49.000
- ACTION REPLAY XTREME L. 59.000
- ACTION REPLAY XPLORER L. 99.000
- ACTION REPLAY DATEL L. 99.000
- PRESA SCART RGB STEREO L. 29.000
- ESTENSIONE CAVO JOYPAD L. 15.000
- CAVO LINK 2m. L. 19.000
- BORSA PER PSX IMBOTTITA da L. 39.000
- GIUBBINO INTERACTOR VIBRANTE L. 99.000

OFFERTA ACCESSORI PlayStation



29.000
MEMORY CARD ORIGINALE SONY
1Mb, 15 BLOCCHI DI MEMORIA

19.000
MEMORY CARD COMPATIBILE
1Mb, 15 BLOCCHI DI MEMORIA

JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH-1080
29.000

JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH 1080
19.000

PlayStation

PlayStation

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI

Dreamcast™

- Sega rally 2
- July
- Godzilla
- Seventh cross
- Pen pen ice Tricelion
- Virtua Fighter 3
- War turb
- Sonic adventure 17-12
- Super monaco GP 23-12

VENDIAMO E RITIRIAMO MATERIALE USATO

MODIFICA UNIVERSALE
50.000
MODIFICA + cavo scart
69.000
SI EFFETTUA IN 10 MINUTI

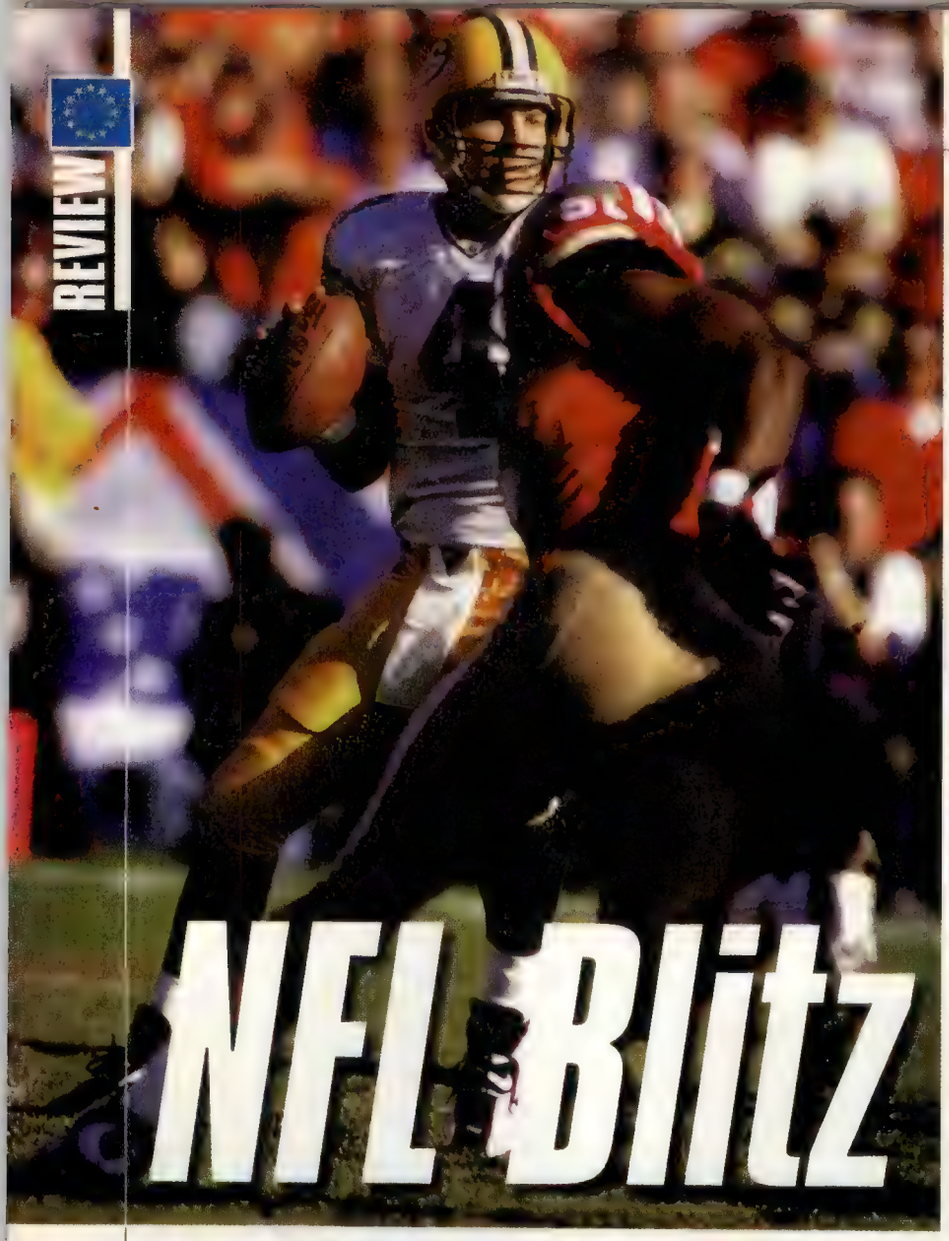
ACTION GAME 1

via Lecco, 2 - MILANO
02- 20 43 300

ACTION GAME 2

via Col di Lana, 2 -MILANO
02- 89 42 07 32

I prezzi sono IVA inclusa. Le offerte sono valide fino ad esaurimento scorte. Non si effettuano spedizioni. Tutti i marchi e I loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

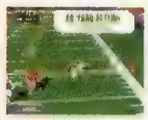


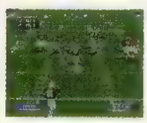
NFL Blitz

Il football americano e i *coin-op* sono due mondi che raramente si sono incontrati (e ancora più raramente il loro incontro ha portato qualcosa di buono) per motivi abbastanza evidenti: i giochi da sala devono puntare molto sull'immediatezza e sulla semplicità della struttura, elementi che non possono certo essere accomunati con questo sport. Infatti, malgrado a prima vista il football americano possa sembrare una disciplina in cui undici giocatori si picchiano selvaggiamente cercando di portare una palla ovale da una parte all'altra del campo, la realtà è sostanzialmente diversa: ogni azione viene studiata da uno staff copioso di allenatori e vice e i movimenti dei giocatori, sia in difesa che in attacco (soprattutto per quanto riguarda i ricevitori), devono seguire traiettorie precisissime se si vuole sperare di bloccare gli avversari o di segnare un *touchdown*.
Midway ha comunque voluto provare a percorrere questa strada e circa un annetto fa ha lanciato un *coin-op* intitolato ***NFL Blitz***, la cui conversione per PlayStation (realizzata dalla stessa casa americana) è recensita in queste pagine; si tratta tutto sommato di una conversione praticamente perfetta (alcuni peggioramenti a livello grafico sono compensati dall'aggiunta di nuove modalità di gioco), ma il problema fondamentale di ***NFL Blitz*** è l'evidente mancanza di varietà. Quasi tutte le simulazioni di football infatti possono contare su un *play-book* particolarmente ricco, con decine e decine di schemi che permettono di affrontare tranquillamente qualsiasi situazione; nel titolo Midway questo non accade e le azioni disponibili sono abbastanza limitate numericamente e, una volta scesi sul terreno di gioco, piuttosto confuse.
Particolare enfasi viene data alla fase di lancio, anche perché è stata apportata una piccola modifica alle regole: il giocatore infatti non deve guadagnare le solite 10 *yard* per guadagnare quattro nuovi *down*, bensì 30! Questa scelta, comprensibilissima in sala giochi (con tutti i lanci che si completano per guadagni medio-lunghi, ottenere 10 misere *yard* sarebbe stato troppo semplice), è perlomeno discutibile nella versione casalinga, in cui personalmente avrei apprezzato una maggiore fedeltà al regolamento originale. Altra interessante particolarità è la quasi totale mancanza di infrazioni: i difensori possono intervenire in ritardo sul *quarterback*, prendere per il collo o aggrapparsi al *wide receiver* ribaltandolo violentemente senza per questo correre il rischio di venire seppelliti dalle bandiere gialle lanciate dagli arbitri per sanzionare l'intervento scorretto.
Decisamente semplice e intuitivo il sistema di controllo, così come immediata è la struttura di gioco: lanciare la palla è quanto di più facile possa esistere al mondo e proprio per questo motivo si possono ottenere gua-

GLI SCHEMI A DISPOSIZIONE, OLTRE AD ESSERE DECISAMENTE LIMITATI, SONO DAVVERO POCO ORIGINALI.

CERTO CHE GIOCARE A PITTSBURGH DEV'ESSERE PROPRIO UNO SPASSO...





Titolo : NFL Blitz
Casa : Midway
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

dagni decisamente consistenti. L'unico rischio in cui si può incorrere continuando a lanciare è di essere intercettati, quindi è consigliabile, dopo aver ottenuto un buon guadagno, correre almeno una volta per mantenere desta l'attenzione degli avversari anche nelle zone circostanti la linea di *scrimmage*. L'impostazione *arcade* stride leggermente con il genere di opzioni messe a disposizione del giocatore: oltre a poter replicare in tutto e per tutto l'originale da sala, è stata inserita una modalità che consente di affrontare un'intera stagione con tanto di *play-off*, fatto decisamente insolito e comunque non particolarmente apprezzabile. Alla lunga, infatti, la struttura di gioco si rivela troppo semplice e, visto che con alcuni schemi si possono ottenere costantemente buoni guadagni, vincere diventa un'impresa abbastanza agevole. A risollevare leggermente la valutazione globale è la modalità *multiplayer* (si possono anche creare dei tornei a otto giocatori) dato che le sfide con un amico sono sempre, in qualunque simulazione sportiva, quelle in grado di offrire il maggiore divertimento. Senza infamia e senza lode invece la realizzazione tecnica che alterna aspetti positivi ad altri negativi: le varie animazioni sono decisamente curate, ma sia il campo che i giocatori non sono particolarmente definiti. Appena accettabile il sonoro, con il solito telecronista che si esalta commentando le azioni più emozionanti e gli effetti di ossa rotte e di scontri tra giocatori. Tutto sommato il nostro giudizio su ***NFL Blitz*** non può essere positivo: infatti, chi desidera un titolo dedicato al football americano solitamente cerca una simulazione accurata e il titolo realizzato da Midway è tutto fuorché una simulazione. Magari a prima vista potrebbe anche piacere a qualcuno, ma per PlayStation esistono titoli del genere decisamente più curati e divertenti.

END

IL QUARTEBACK SI APPRESTA A LANCIARE; SPERIAMO SOLO CHE LA TASCA REGGA...

Commento **L'idea di creare un gioco sportivo dedicato al football americano che basi la propria struttura sulla semplicità e sull'immediatezza non è propriamente delle migliori: tra gli elementi portanti di questo sport infatti bisogna annoverare per forza la ricchezza e la complessità degli schemi che coprono praticamente qualsiasi situazione possibile. Non considerare questi elementi signifca eliminare una buona parte del fascino di questo sport e soprattutto snaturarne la struttura. E' questo che hanno fatto i programmatori di Midway, ottenendo un risultato certamente non apprezzabile. *NFL Blitz* è infatti troppo semplice per poter interessare i fan di questo sport e troppo poco vario per garantire una longevità decente. Un prodotto del genere è sicuramente adatto per le sale giochi, in cui un gettone ha un prezzo abbordabile, ma per interessare il pubblico dei possessori di PlayStation (visto tra l'altro che la concorrenza di *Madden* e *NFL Quarterback Club*, fra gli altri, è abbastanza agguerrita) c'è senza dubbio bisogno di simulazioni più curate.**

Pro...

- *Semplice e immediato*
- *Bello violento*

Contro...

- *Numero di schemi limitato*
- *Alla lunga monotono*

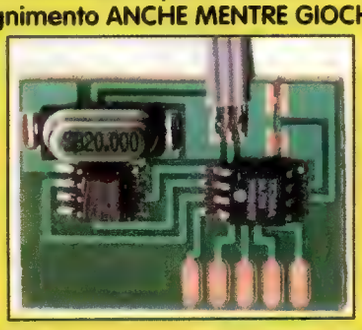
La Pagella...

Grafica	**72**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**60**
Longevità	**55**
Originalità	**60**

60

HARD-STORE
Computer & games
Vendita per corrispondenza

MODIFICA TURBO!!!!
Overclock per playstation
porta la tua play da 66.7 a 95 Mhz...
... con interruttore per accensione e spegnimento ANCHE MENTRE GIOCHI!!!



FINO AL 30% PIU' VELOCE!!!

Kit di modifica UNIVERSALE ideale per CD JAP, NTSC e CD di Back-Up... completo di istruzioni e foto a colori per il montaggio SOLO £. 11.000 (sconti qt.)

CHIP UNIVERSALI!!!

trattiamo accessori per...

Nintendo 64 Playstation Dreamcast

Occhio ai prezzi...

Cavo scart RGB	£. 15.000
Gruppo ottico PSX	£. 100.000
Memory card 8mb	£. 48.000
Memory card SONY	£. 28.000
Dual shock SONY	£. 55.000
JOY-PAD SONY	£. 26.000

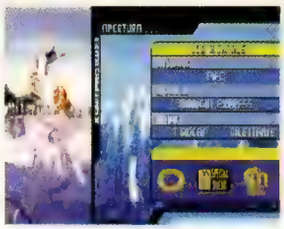
Playstation con Dual shock modificata UNIVESALE SOLO £. 280.000

MOLTO e MOLTO altro ANCORA... chiamateci...

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

I prezzi si intendono IVA INCLUSA, il listino può subire variazioni, si effettuano spedizioni in tutta Italia tramite posta e coriere. Pagamento in contrassegno al ricevimento della merce

Ordini e Info
0471 - 884826
http://www.team2000-al.com/console/
e-mail: dalvit@rolmail.net



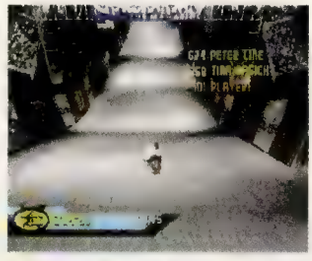
X-Games Pro Boarder

Fino a tre o quattro anni fa, se avessi dovuto recensire un titolo di *snowboard* non avrei trovato nessuna difficoltà a riempire anche due o tre pagine di rivista; lo *snowboard* era infatti una disciplina poco conosciuta, praticata in Italia da una bassa percentuale di amanti della neve e, proprio per questo motivo, gli argomenti da trattare erano molteplici e sconosciuti ai più. Ora la situazione è radicalmente cambiata: lo *snowboard* è uno sport diffusissimo e le *software house* tempestano i poveri videogiocatori con decine e decine di simulazioni che, con maggiore intensità nel periodo invernale (sarà anche per la vicinanza con il Natale, oltre che per ovvie analogie climatiche?), cominciano a spuntare come funghi sugli scaffali dei negozianti. Questo mese è la volta di *X-Games Pro Boarder*, titolo che basa la propria struttura di gioco sulla spettacolarità di questa disciplina più che sulla velocità pura: nella maggior parte delle prove presenti, infatti, il compito del giocatore è quello di eseguire le evoluzioni più spettacolari al fine di ottenere un punteggio più alto degli avversari. Le prova a disposizione sono in totale cinque (*Mt. Baker Gap, Halfpipe, Midnight Express, Stadio* e *Slopestyle*) e in tutte bisogna riuscire a coniugare al meglio spettacolarità e velocità. Esempio lampante di quanto appena detto è la prova ambientata sul Monte Baker, in cui il personaggio prescelto (inutile dire che sono disponibili diversi *snowboarder*, sia di sesso maschile che femminile, dotati di diversa velocità, abilità nelle curve e capacità di eseguire *trick*) deve, sfruttando una rampa, riuscire a saltare una strada per terminare nuovamente sulla pista innevata. Una volta in volo bisogna ovviamente eseguire una serie di *trick*, così da far lievitare il punteggio e, una volta atterrati, si possono utilizzare per lo stesso scopo alcuni oggetti presenti, quali assi di legno o addirittura le pale di un elicottero. Decisamente più classica la struttura dell'*halfpipe* in cui, in un tempo limite di due minuti, si possono eseguire tutte le figure desiderate. E' invece solamente uno il *trick* eseguibile nello stadio, dopo aver affrontato una lunga discesa necessaria per guadagnare la giusta velocità; bisogna quindi sfruttare al meglio questa prova perché un errore anche minimo potrebbe influenzare negativamente la prestazione globale. Lo *Slopestyle* è una vera e propria discesa in cui è stata piazzata tutta una serie di oggetti (travi, pezzi di legno e altro ancora) che possono servire come trampolini per eseguire le evoluzioni; il *Midnight Express* infine è un classica gara di velocità in cui i *trick* ricoprono un ruolo decisamente secondario. Anche se i programmatori hanno cercato di rendere il titolo più vario inserendo diverse modalità di gioco, tutto sommato *X-Games Pro Boarder* non brilla per fantasia: è infatti sufficiente imparare a eseguire due o tre evoluzioni per ottenere buoni risultati e imporsi nelle varie prove. A tutto questo bisogna aggiungere una realizzazione tecnica non proprio impeccabile che ha le principali lacune in un'evidente mancanza di definizione di alcuni elementi del fondale e nella "perdita" di poligoni. A poco serve anche la pletora di sponsorizzazioni di cui può fregiarsi il titolo di Radical Entertainment: i nomi sono infatti quelli più celebri nell'ambito dello *snowboard* (si va dal re incontrastato dell'*halfpipe* Terje Haakonsen a Shannon Dunn, da Jamie Lynn a Daniel Franck) e lo stesso vale per i "materiali" (mai in un gioco del genere avevamo visto la presenza di così tante marche: Burton, Dragon, LibTech, Forum...). Insomma, un titolo appena passabile, che non ha speranze di emergere dalla massa di produzioni del genere che in questi ultimi mesi hanno invaso le nostre PlayStation, soprattutto perché riesce a restituire in maniera assai ridicola le sensazioni che si provano a sfrecciare con una tavola su una bianca distesa di neve (e, ci duole dirlo, ma in questo campo il titolo migliore rimane *1080° Snowboarding* per il "rivale" N64).

END

Titolo : X-Games Pro B.
Casa : Radical Ent.
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

(Sotto) Il salto della montagna è una prova abbastanza semplice: passare quella stradina non è problematico, ma quello che conta è l'evoluzione.



Commento **Ormai le simulazioni di *snowboard* sono diventate comuni quasi quanto quelle golfistiche; sono infatti decine i titoli dedicati a questo sport ma, nella maggior parte dei casi, si tratta di prodotti appena accettabili. *X-Games Pro Boarder* non fa eccezione visto che tutto, dalla realizzazione tecnica alla struttura di gioco, non brilla certo per originalità e fattura. C'è poco da aggiungere: continuate tranquillamente a giocare a *Cool Boarders 3*.**

Pro...
- *Buon numero di prove disponibili*
- *Licenze e sponsorizzazioni a go-go*

Contro...
- *Alla lunga monotono*
- *Realizzazione tecnica mediocre*

La Pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **64**
Longevità : **60**
Originalità : **60**

62

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

DREAMCAST L. 799000

Blue Stinger	L. 149000
Evolution	L. 149000
Godzilla	L. 149000
July	L. 149000
Pen Pen Triacelon	L. 149000
Sega Rally II	L. 149000
Seventh Cross	L. 149000
Sonic Adventure	L. 149000
Virtua Fighter 3	L. 149000

JAP PlayStation USA

All Super Robot War	L. 149000
Aubird Force After	L. 119000
Battle Master	L. 99000
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bio Hazard 2 JAP	L. 49000
Blue Breaker Bast	L. 109000
Bushido Blade II	L. 109000
Bass Landing+PAD	L. 199000
Bass Landing	L. 139000
Brave Fencer Musashinden USA	L. 129000
Capcom Generation V	L. 129000
Capitan Commando	L. 139000
Capcom Generation 2	L. 139000
Capcom Generation IV	L. 129000
Chacobo Dungeon	L. 99000
Crime Crakers 2	L. 99000
Crisis City	L. 119000
Cool Boarders 2	L. 69000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Destrega	L. 129000
Dokiusey 2	L. 129000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dragon Ball Final Bout	L. 89000
Ehrgeiz	L. 139000
Echonight	L. 139000
Elemental Gearbolt USA	L. 109000
Final Fantasy International	L. 89000
Final Fantasy VII	L. 79000
Front Mission Alternative	L. 99000
Fighting Eyes	L. 139000
F4 Ridge Racer Type 4	L. 139000
Giocobo Dongen II	L. 139000
Gundam 0079	L. 89000
Gundam Perfect one Year War	L. 59000
Gundam Char's Conterattac	L. 159000
Guyfard	L. 139000
Gun Barl	L. 129000
Int. Super Star Soccer 98	L. 109000
J. T. Championship	L. 85000
King of Fighters 97	L. 149000
Konami Collection 3	L. 75000
Libero Grande	L. 129000
Lupin the 3rd	L. 89000
Lunar Silver Star Story	L. 149000
King of Fighter Kyo	L. 109000
Metal Gear Solid USA	L. 129000
Metal Gear Solid P. Packpage	L. 229000
Marvel Super Heroes	L. 69000
Metal Gear Solid JAP - USA	L. 69000
Nightmare Creatures USA	L. 69000

JAP PlayStation USA

Neo Super Robot Taisen	L. 159000
Over Blood 2	L. 109000
Parasite Eve USA	L. 129000
Puzzle Bobble 4	L. 109000
R-Type Delta	L. 149000
Real Bout Special	L. 119000
Rival School Legion Heroes	L. 109000
Rockman Dash	L. 79000
Rally de Africa	L. 139000
Rockman Dash	L. 59000
Super Robot Wars IV Scramble	L. 89000
Super Robot War F	L. 149000
Street Fighter Zero III	L. 139000
SD Gundam G Generation	L. 139000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 119000
Slayers Wonderful	L. 179000
Sol Divide	L. 109000
Soukaigi	L. 149000
Tales of Destiny USA - JAP	L. 119000
Tekken 3	L. 79000
The Game Paradise 2	L. 99000
Tales of Fantasia	L. 139000
Trap Gunner USA	L. 109000
Thunderforce V	L. 109000
Time Bokan	L. 89000
VG 2 Advanced	L. 149000
Vampire Savior ex Edition	L. 139000
Viva Soccer USA	L. 139000
Xenogears USA	L. 129000

JAP SEGA SATURN

Alien Trilogy	L. 59000
Anarchy in the Nippon	L. 89000
Astra Super Star	L. 109000
Baroque	L. 119000
Battle Caregga	L. 89000
Black Matrix	L. 119000
Bomberman Collection	L. 59000
Bomberman Fight	L. 99000
Bulk Slash	L. 59000
Burning Rangers	L. 99000
Command e Conquer	L. 59000
Choro Q Park	L. 69000
Capcom Generation II	L. 109000
Capcom Generation III	L. 109000
Capcom Generation IV	L. 119000
Capcom Generation V	L. 119000
Cotton Boomerang	L. 139000
Chaos Seed	L. 99000
Daitona USA	L. 59000
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dungeon Master	L. 39000
Doukoku Final Edition	L. 129000
Dracula X	L. 109000
Death Mask	L. 59000
Decathlete	L. 79000
Finalist	L. 69000
Farland Saga	L. 99000
Eve the Lost One	L. 99000
Galaxi Fight	L. 59000
Gensuo Suikoden	L. 89000
Go Go Goal!	L. 59000
Gun Blaze	L. 79000

JAP SEGA SATURN

Gungriffon II	L. 119000
Hang on GP 95	L. 59000
King of Fighter 97	L. 109000
King of Fighters Best Coll.	L. 119000
Last Bronx	L. 79000
Lunar II Eternal Blue	L. 139000
Lupin the 3rd	L. 129000
Macross	L. 85000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters	L. 129000
Mobil Suite Gundam	L. 139000
Marvel S. Heroes	L. 65000
Marvel Sup. Her.	L. 65000
Nemesis	L. 69000
Neon Genesis Evangelion	L. 69000
Nemesis	L. 69000
Pocket Fighter	L. 119000
Prisoner of Ice	L. 79000
Panzer Dragon RGP (Azel)	L. 69000
Puzzle Bobble 2x	L. 99000
Radiant Silvergun	L. 149000
Road to Win 98	L. 79000
Real Bout Best Collection	L. 119000
Rockman x 4	L. 89000
Riglord Saga 2	L. 59000
Sega Ages	L. 109000
Sega Touring car	L. 69000
Super Tempo	L. 59000
Samurai Spirits Best Coll.	L. 119000
Steep Slope Sliders	L. 79000
Super Robot Wars F. Final	L. 139000
Shining Force III 3° Episodio	L. 99000
Steam Hearts	L. 139000
Striker 1945 II	L. 129000
Slayers Royal 2	L. 139000
Sonic R	L. 89000
Sonic Jam	L. 139000
Solo Crisis	L. 75000
Tactical Fighter	L. 99000
Tokimeki Memorial	L. 89000
The Literary fragment	L. 59000
The House of the Dead	L. 99000
Thoshinden Ura	L. 59000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 99000
Yu-No	L. 129000
V. Goal 97	L. 59000
Victory Goal	L. 59000
Wacu Wacu Seven	L. 69000
Winter Heat	L. 59000
Wachenroder	L. 119000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	L. 99000
Zap Snowboarding	L. 79000

JAP NINTENDO USA

N64 JAP L. 230000

1080 Snow Boarding	L. 119000
Bio Freaks USA	L. 79000
Bomberman	L. 79000
Bomberman Hero	L. 79000
Brave Spirits	L. 69000
Banjo Kazooie USA	L. 139000
Chamaleon Twist	L. 59000
Choro Q	L. 109000
Clayfighter USA	L. 79000
Dark Rift USA	L. 99000
Dinamite Soccer	L. 59000
Doreamon	L. 79000
Dezamon	L. 109000
Dual Heroes	L. 89000
Duke Nukem 64 USA	L. 89000
F - Zero USA	L. 129000
Fifa 98 USA	L. 69000
Go Go Truble Maker	L. 39000
Golden Eye	L. 89000
G.A.S.P.!	L. 129000
Gex: Enter the Gecko USA	L. 139000
Hexen USA	L. 39000
Hyper Olimpic Nagano	L. 79000
Hiriu no Ken	L. 59000
Human Grand Prix	L. 49000
Killer Instinct USA	L. 79000
Knife Edge USA	L. 139000
J. League Eleven Beat	L. 49000
Yoshi	L. 30000
Lamborghini USA	L. 79000
Mario Kart USA	L. 69000
Multi Racing Champ. USA	L. 59000
Mace the Dark Age USA	L. 99000
Mission Impossible USA	L. 129000
NBA In the Zone 98	L. 99000
Quake USA	L. 99000
Robotron 64 USA	L. 39000
Snobo Kids	L. 79000
Super Robot Spirits	L. 169000
Star Soldier	L. 69000
Tataise Gaiden (puzzle)	L. 119000
Turok 2 USA	L. 169000
Word Cup Soccer 98	L. 139000
Wave Race Vibration	L. 119000
Wild Choppers	L. 59000
Wayne Gretzky's 98 USA	L. 69000
Wipeout 64 USA	L. 139000
Zelda USA	L. 149000

NEO GEO POCKET L. 169.000

King of Figther R-1	**L. 95000**
Pocket Tennis	**L. 85000**
Samurai Spirits	**L. 95000**
Cup Soccer 98	**L. 85000**

GAME BOY COLOR L. 189.000

Tetris DX	**L. 89000**
Warioland II	**L. 89000**

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

FIFA 99

Dopo l'abbuffata estiva con i Mondiali di Francia che hanno riempito i pomeriggi e le serate di giugno-luglio di tutti gli italiani, causando non pochi fastidi a chi non sopporta questo sport, e dopo le bombe di Zeman sull'argomento *doping*, il mondo del pallone ha ricominciato il proprio ciclo normale; la stagione è quindi iniziata ufficialmente prima con i turni preliminari di coppa e poi con il campionato, condito come al solito da un'incredibile serie di polemiche dovute a più o meno evidenti errori arbitrali. A sottolineare in maniera ancor più netta come l'annata calcistica sia ormai entrata nel vivo è un evento che si ripete con precisione svizzera da alcuni anni: stiamo parlando ovviamente dell'uscita del nuovo episodio della serie di *FIFA Soccer*. L'edizione *99*, almeno stando a quanto dichiarato dai programmatori nei mesi passati, dovrebbe poter contare su tutta una serie di innovazioni che riguardano non solamente l'aspetto estetico, ma anche la struttura di gioco. Se siete appassionati di questo sport e volete scoprire se finalmente Electronic Arts abbia migliorato il "cuore" di un titolo che ha sempre puntato le proprie *chances* di successo più sull'aspetto estetico che sulla giocabilità, non vi resta che leggere quanto segue...

Palla al Centro

Appena esaminata la confezione, oltre a vedere il faccione di Vieri che campeggia in primo piano (dopo Maldini per *FIFA 98*, è il neo-laziale il *testimonial* scelto da Electronic Arts per la nuova edizione del gioco), è possibile notare come sul retro siano state segnalate tutte le novità apportate dai programmatori canadesi. Per quanto riguarda le modalità di gioco, sono state aggiunte alcune competizioni e ora il giocatore ha la possibilità di prendere parte praticamente a qualsiasi tipo di manifestazione: dopo aver selezionato una delle 220 squadre di club (più 42 nazionali), ognuna con i giocatori originali (tranne l'Inter in cui Ronaldo è stato sostituito da un molto fantasioso "Calcio"... *nuff said*), è quindi possibile prendere parte a una vera e propria annata calcistica, con campionato e relativa coppa europea, creare dal nulla il proprio campionato ideale, selezionando le formazioni partecipanti senza alcuni tipo di limitazione geografica, oppure partecipare a una Dream League in cui sono stati invitati i 20 migliori team europei. Per i giocatori alle prime armi, che vogliono migliorare le proprie capacità prima di iniziare un qualsiasi tipo di competizione, sono state inserite un paio di opzioni decisamente utili: oltre alla classica partita amichevole e all'avvio rapido, tramite il quale si può cominciare a giocare dopo due sole pressioni del tasto ⊗ (quindi senza doversi preoccupare di settare parametri e tattiche) è possibile allenarsi in diversi aspetti del gioco quali punizioni, calci d'angolo e rigori, sia in attacco che in difesa. Altra caratteristica interessante è che, a seconda del livello di difficoltà sele-

Dopo i goal, gli interventi fallosi o delle azioni particolarmente pericolose si possono ammirare alcune brevi scenette.

Nella modalità di gioco Campionato si possono anche scambiare i giocatori con altre formazioni.

Titolo : FIFA 99
Casa : Electronic Arts
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

zionato, oltre a cambiare ovviamente l'abilità della formazione avversaria, varia anche il sistema di controllo: a livello principiante i calciatori potranno eseguire solamente le giocate-base quali tiri, passaggi, scivolate e poco altro, mentre già a livello intermedio si possono commettere falli intenzionali, eseguire passaggi in profondità, conclusioni al volo, di prima o d'esterno e addirittura controllare, almeno parzialmente, l'estremo difensore, facendolo uscire dalla porta nelle situazioni più disperate. A livello avanzato la situazione diventa ancora più complessa, dato che, oltre a una serie di altre giocate (uno-due, girate volanti, nuovi dribbling), si ha anche la possibilità di attivare "al volo" alcune tattiche: premendo contemporaneamente i tasti L2 e R2, insieme a un terzo tasto, si può quindi far scattare la trappola del fuorigioco, pressare il portatore di palla, giocare a "palla lunga e pedalare" oppure attaccare con le ali. In questo modo si ha quindi un controllo quasi completo su tutto quanto accade sul terreno di gioco e, finalmente, i giocatori non rimangono ancorati nelle proprie posizioni, ma cercano di comportarsi come dei veri calciatori.

Supplementari

FIFA Soccer è sinonimo di presentazioni realizzate egregiamente, di intermezzi curatissimi e di tocchi di classe a livello tecnico che rendono più spettacolare la partita; questa nuova edizione non fa eccezione e il tutto appare evidente sin dai primi istanti di gioco. Già nel momento dell'entrata in campo si possono vedere giocatori che parlano, discutono e indicano le posizioni da tenere in campo, mentre subito dopo una segnatura i calciatori si esibiscono in decine e decine di diverse esultanze (purtroppo manca quella di Zidane a Udine, quando il francese ha rischiato la vita su un cartellone pubblicitario...); non mancano poi le proteste dopo aver subito un fallo, gli interventi arbitrali oppure le recriminazioni di un attaccante dopo un intervento particolarmente difficile dell'estremo difensore avversario oppure dopo un errore clamoroso. Per quanto riguarda la partita vera e propria, bisogna sottolineare che, ancora una volta, le visuali più spettacolari, in grado di mostrare al meglio le animazioni e i numerosi tocchi di classe inseriti dai programmatori, sono praticamente inutilizzabili, visto che non consentono di avere una visione di gioco abbastanza ampia, mentre la situazione migliora sensibilmente selezionando un'inquadratura abbastanza larga. Sono state poi apportate delle modifiche anche alla struttura di gioco e, tutto sommato, possiamo affermare che le scelte fatte dalla *software house* americana hanno giovato abbastanza alla giocabilità; ora i giocatori rispondono in maniera leggermente più precisa (anche se in alcune situazioni si ha ancora l'impressione che ci sia un piccolo ritardo nella risposta) e, proprio per questo motivo, si riescono a costruire azioni più rapide e spettacolari. Non siamo purtroppo ancora arrivati ai livelli di altre produzioni del genere e, molto probabilmente, per farlo sarebbe necessario ricostruire il gioco quasi da zero mantenendo intatte solamente poche caratteristiche, ma gli appassionati di *FIFA Soccer* troveranno in quest'edizione *99* un valido *sequel* della versione *98* e di *World Cup*. L'aspetto che non ha subito alcuna variazione di rilievo è il sonoro che, oltre ai soliti effetti, può contare su una nuova canzone utilizzata per l'introduzione e per altre sezioni di gioco (*The Rockfeller Skank* di Fatboy Slim) e sui commenti e sulle annotazioni del dinamico duo Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi che, con la solita puntualità e precisione, evidenziano le giocate più spettacolari, gli errori e gli interventi più pericolosi. Non mi sembra ci sia molto altro da aggiungere: *FIFA 99* è un titolo più che discreto, decisamente spettacolare e ben curato graficamente. Purtroppo ha l'unico, grosso, difetto di non riuscire a primeggiare nell'aspetto più importante di tutti ovvero quello della giocabilità.

***La cura dei particolari è come sempre uno dei punti di forza di* FIFA Soccer.**

Ogni giocatore può essere valutato attraverso diversi parametri quali accelerazione, agilità, controllo di palla, potenza di tiro e molto altro ancora.

END

Commento **Potrei iniziare e concludere il commento dicendo che questo è il solito *FIFA*: grafica di ottimo livello, gran cura per i particolari, ma giocabilità solamente discreta. Malgrado siano stati compiuti evidenti passi in avanti, grazie soprattutto al miglioramento del sistema di controllo (nelle prime edizioni si aveva quasi la sensazione di essere semplici spettatori), *FIFA 99* non può ancora reggere il confronto con altre produzioni del genere, siano esse per PlayStation o per altre console. Il titolo di Electronic Arts rimane comunque una produzione discreta, che riuscirà senz'alcun dubbio a soddisfare gli amanti della serie, ma chi sta cercando la simulazione di calcio definitiva può continuare la propria ricerca altrove.**

Pro...

- *Molto coreografico*
- *Discreta giocabilità*

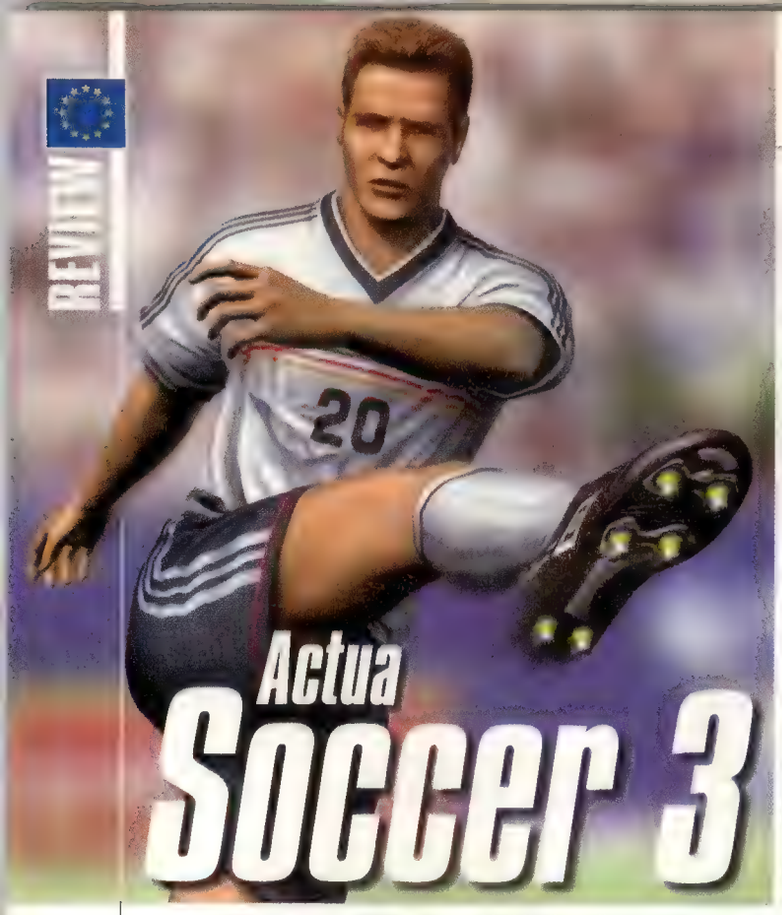
Contro...

- *Controlli non sempre impeccabili*
- *Poche innovazioni rispetto a World Cup*

La Pagella...

Grafica	**88**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**77**
Longevità	**80**
Originalità	**60**

79



Actua Soccer 3

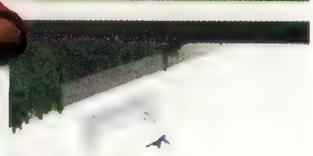
Nonostante il lampante successo commerciale e le numerose recensioni positive ricevute un po' ovunque, i primi due *Actua Soccer* non hanno mai incontrato i miei favori. I famosi simulatori calcistici targati Gremlin erano infatti troppo lontani, almeno per i miei gusti, da quello che è il vero calcio giocato, soprattutto per via della velocità spesso eccessiva e di un comportamento generale più affine a quello di un flipper, piuttosto che ai match che siamo abituati a vedere in TV o allo stadio. Le frequentissime palle sparate sulla schiena dei propri difensori, lo scomodo sistema di tiro e le animazioni zoppicanti erano solo alcuni dei punti deboli della serie *Actua Soccer*, ora giunta al terzo episodio con tanto di benedizione del trio rossonero Weah-Bierhoff-Ba e commento di Daniele Massaro. Ma sarà riuscita stavolta Gremlin a produrre un titolo all'altezza degli standard imposti da *ISS Pro '98* di Konami?

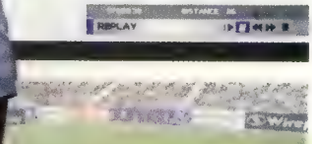
Titolo : ACTUA SOCCER 3
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

Al di là di quella che potrebbe essere la risposta a questa domanda, sia essa positiva o negativa, bisogna comunque riconoscere e apprezzare lo sforzo compiuto dalla storica *softco* britannica nella produzione di *Actua Soccer 3*; quest'ultima edizione è infatti nettamente superiore ai precedenti tentativi, e pur non andando a insidiare il capolavoro calcistico di Konami riesce tranquillamente a liberarsi di scomodi concorrenti del calibro di *FIFA Soccer* e *World League Soccer*. E' infatti evidente come i *designers* di Gremlin abbiano tentato di individuare tutti gli elementi potenzialmente deleteri nella creazione di un buon gioco di calcio, e il risultato è un'aderenza chiaramente maggiore al vero sport. L'effetto flipper di *Actua Soccer 2*, ad esempio, è fortunatamente un ricordo lontano, e sebbene la velocità di gioco sia ancora elevata si rimane comunque entro limiti plausibili, con un conseguente snellimento del *gameplay*. La buona varietà dei colpi disponibili e un sistema di tiri ad effetto finalmente funzionante, anche se inizialmente scomodo e inusuale, contribuiscono inoltre alla frequente creazione di azioni e conclusioni estremamente spettacolari, anche in virtù del fatto che i calciatori di *AS3* (a differenza di quelli presenti nella maggior parte dei simulatori calcistici) sono finalmente in grado di lasciar partire bordate di potenza non indifferente. Del resto è piuttosto chiara la natura rapida e "nervosa" del titolo Gremlin, geneticamente improntato alla segnatura di

NOTARE LE LUCI DEGLI STADI, UN BEL TOCCO DI CLASSE...

parecchi goal per partita (un totale di 5 o 6 realizzazioni complessive è tutt'altro che improbabile) e assai incline a premiare condotte di gioco aggressive e volte al costante attacco della metà campo avversaria. I cambiamenti a livello tecnico sono stati ugualmente interessanti, anche se non radicali. Il 30% in più di poligoni impiegati, come recitano i testi ufficiali della stessa Gremlin, è ad esempio visibile già dai primi minuti di gioco, soprattutto se si tengono d'occhio gli stadi in cui l'azione ha luogo. Sono infatti una trentina le arene ricreate dai programmatori, con perle come l'Old Trafford e San Siro, ed ognuno dei campi è rappresentato con estrema dovizia di particolari e una gran cura nella realizzazione. La complessità delle strutture poligonali è sempre elevata, le dimensioni di curve e tribune sono ragguardevoli e non mancano cartelloni pubblicitari, uscite per gli spogliatoi, schermi giganti perfettamente funzionanti e intere batterie di luci accecanti, pronte ad illuminare le partite in notturna. Peccato però che molti degli stadi siano circondati dal nulla più assoluto, se si esclude un semplice piano colorato, e che la folla sia rappresentata da un banale foglio palesemente bidimensionale applicato ai poligoni relativi alle tribune; quest'ultimo particolare è in effetti una costante nei titoli calcistici, ma in *AS3* risulta spesso più evidente del solito. Sono invece ottimi gli effetti atmosferici implementati dai *coders*, che hanno ricreato convincenti scrosci di pioggia, campi innevati finalmente credibili (con tanto di impronte lasciate dai giocatori) e invadenti banchi di nebbia; inutile dire che le condizioni del terreno di gioco finiscono per influenzare anche il movimento della palla e dei calciatori, che soprattutto in caso di campo bagnato avranno qualche difficoltà a gestire le azioni. A proposito dei calciatori, in linea con il benvenuto spirito di miglioramento generale di *AS3*, anche i giocatori hanno subito un discreto *lifting* tecnologico e sono ora visualizzati con modelli poligonali accurati e ben rivestiti; molti calciatori di una certa fama sono inoltre perfettamente riconoscibili grazie all'accurata riproduzione delle loro principali caratteristiche fisiche, che vanno dai capelli rossi di Scholes al cranio pelato di Ronaldo. Risulta quindi fuori luogo la qualità discontinua delle animazioni, che vanno dal buon livello dei movimenti eseguibili dai portieri all'eccessiva rigidità (tipica della serie *Actua Soccer*) di tutti gli altri uomini in campo, apparentemente afflitti da gravissimi problemi alla schiena. E desta diversi dubbi anche l'effettiva utilità della maggior parte delle inquadrature offerte dal gioco, che risultano in molti casi scomode o addirittura del tutto inu-





tilizzabili, principalmente a causa di una visione di gioco non ottimale e di alcune fastidiose rotazioni superflue. Si tratta di problemi probabilmente riconducibili ad una certa mancanza di esperienza dei *designers* impiegati da Gremlin, le cui piccole distrazioni (tra cui annoveriamo la palla che non rotola durante i *replay* e i rari impuntamenti del motore 3D) non inficiano comunque in alcun modo il livello qualitativo del prodotto in esame, soprattutto alla luce (e non mi stancherò mai di ripeterlo) di quanto ottenuto con i precedenti e sfortunati tentativi. Dal punto di vista strutturale sono molte le nuove caratteristiche di ***AS3***, a partire dalle elevate possibilità di personalizzazione inserite per i giocatori più esigenti; fattori come la velocità di gioco editabile, la possibilità di utilizzare o meno il classico modello basato sulla palla attaccata ai piedi dei giocatori e l'inserimento di un modulo difensivo in cui si viene aiutati dalla CPU sono del tutto nuovi per questa serie, così come è nuovo l'*editor* con cui mettere in piedi il proprio team dei sogni, definibile in ogni minimo particolare. Ci sono poi più di 400 squadre reali, circa 10.000 giocatori con relative statistiche, tutte le competizioni più importanti (per l'Italia abbiamo la Serie A e la Serie B) e diverse opzioni segrete, da sbloccare con il completamento dei campionati predefiniti. A dir poco fondamentali per un corretto svolgimento del gioco sono ovviamente i controlli, che pur essendo inizialmente ostici diventano coerenti con un po' di pratica, soprattutto nel caso della gestione degli scatti dei giocatori, inizialmente disorientante. A fronte di quelli che sono indubbiamente i più gradevoli ed inaspettati pregi di ***AS3*** risultano comunque ancor più fastidiose le immancabili falle del gioco, annidate nella generale inettitudine dei portieri e negli algoritmi di intelligenza artificiale talvolta sconcertanti, responsabili tra l'altro di una certa monotonia nelle giocate della CPU e della preoccupante mancanza di pressione a centrocampo (soprattutto nel caso dei lunghi rinvii dall'area di rigore).

SHRAPNEL

(FOTO 1-4) L'INTRO CON IL GRANDE "PENNA BIANCA" IN VERSIONE MIDDLESBROUGH.

Commento ***Actua Soccer 3*** **non si presenta certo come un gioco per i puristi del calcio, ma sarà sicuramente in grado di offrire emozioni a coloro che da questo sport esigono velocità, aggressività e tanti gol (caratteristiche che denunciano l'origine anglosassone di questo titolo); il miglioramento rispetto al predecessore è netto ed inatteso, e pur mantenendo ancora qualche incertezza di troppo nella gestione dei contrasti e in quella della CPU, la giocabilità di *Actua Soccer 3*, soprattutto in *multiplayer*, è senza dubbio superiore a quella della maggior parte della concorrenza. Procedendo di questo passo, un'eventuale quarta edizione potrebbe risultare davvero interessante...**

PRO...

- *Veloce e divertente*
- *Squadre e giocatori reali*

CONTRO...

- *Salvataggi lenti ed ingombranti*
- *Diversi dettagli da migliorare*

LA PAGELLA...

Grafica : **86**
Sonoro : **84**
Giocabilità : **86**
Longevità : **85**
Originalità : **70**

85

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

PSX JAP

1945 STRIKER 2	149.000
3D FIGHTING MAKER	149.000
3X3 EYES	169.000
AFRAID TRIAL	149.000
BATTLE ANGEL ALITA	169.000
BIO HAZARD DIR.CUT	149.000
BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK	149.000
BLUE	149.000
BEAT MANIA	149.000
CAPCOM GENERATION	149.000
DE STREGA	149.000
DEAD OR ALIVE	149.000
DEBUT 21	169.000
DIRT CROSS	149.000
DOLPHIN'S DREAM	149.000
EPICA STELLA	149.000
GUBBLE	149.000
GUN BARL	149.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	169.000
GUNDAM GENERATION	169.000
KAGERO	149.000
MASKED RIDER	159.000
METAL GEAR SOLID	149.000
MUSASHIDEN	159.000
NAMCO ANTHOLOGY 2	149.000
OVERBLOOD 2	169.000
POCKET FIGHTER	149.000
PUZZLE BUBBLE 4	149.000
RIVAL SCHOOL	159.000
XENOGEARS	159.000

PSX PAL

ACTUA TENNIS 2	105.000
ACTUA SOCCER 3	TEL.
ARMORED CORE	99.000
ABE'S EXODDUS	109.000
BOMBA 98	99.000
COSTRUCTOR	109.000
COLIN MC RAE RALLY	109.000
CARDINAL SYN	99.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
FORMULA 1 98	99.000
FIFA 99	TEL.
GRAN TURISMO	99.000
HEART OF DARKNESS	109.000
ISS PRO 98	109.000
KICK OFF WOLRD MANAGER	99.000
KLONOA	99.000
MEDIEVIL	99.000
MOTO RACER 2	105.000
NINJA	99.000
PANG COLLECTION	95.000
PREMIER MANAGER 98	99.000
RESIDENT EVIL 2	119.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
SUPER CROSS	109.000
TENCHU	109.000
TEKKEN 3	99.000
TOCA TOURING 2	TEL.
TOMB RAIDER 3	105.000
TOMMY MAKINEN RALLY	99.000
WILD 9	105.000

PSX USA

BATMAN & ROBIN	119.000
C: CONTRA ADVENTURE	119.000
CIRCUIT PRO BOWLING	119.000
COOL BOARDERS 3	119.000
C & C RETALIATION	129.000
CRASH BANDICOOT 2	75.000
CRASH BANDICOOT 3	119.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	119.000
FUTURE COP	119.000
HOT SHOT GOLF	119.000
MADDEN 99	129.000
METAL GEAR SOLID	139.000
ROAD RUSH 3D	119.000
SPEED RACER	119.000
SMALL SOLDIER	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
THE UNOLY WAR	119.000
XENOGEARS	129.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN ELENCO

RITIRO E VENDITA DELL' USATO
NOLEGGIO
VIDEO CD E DVD
GADGETS
GUIDE E RIVISTE

ACCESSORI A PREZZI INCREDIBILI!

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

DREAMCAST DISPONIBILE!

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Michael Owen's World League Soccer 99

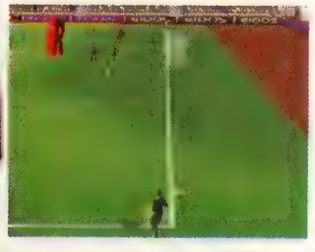
(Sopra) Mischia in area!

(A sinistra) Che espressioni sveglie hanno i nostri giocatori...

Se c'è un genere videoludico che non entrerà mai in crisi, nemmeno tra 5 o 10 anni, e neanche tra un paio di generazioni di *hardware*, questo è senza alcun dubbio quello dei simulatori calcistici. Nessun settore presenta infatti un numero di contendenti equiparabile a quello delle *softco* che si danno mensilmente battaglia per la pubblicazione del gioco di calcio definitivo, senza contare gli immancabili aggiornamenti annuali per le serie più famose e i nuovi aspiranti al titolo che ogni 3 o 4 mesi si affacciano sul mercato. Questo periodo dell'anno è oltretutto uno dei più floridi in assoluto per questo tipo di titoli, tanto che nell'arco di qualche settimana diversi prodotti di grosso calibro (almeno per quanto riguarda il *brand name* e i produttori alle spalle dello stesso) come *FIFA '99*, *Actua Soccer 3* (recensiti in questo numero di *SPC*) e il qui presente *WLS 99* raggiungeranno quasi contemporaneamente gli scaffali dei negozi, tutti con l'intento di scalzare *ISS Pro 98* dal trono del miglior simulatore calcistico per PlayStation.

Intento lodevole, non c'è che dire, soprattutto considerando gli effetti positivi che la concorrenza può avere sul mercato e sulla qualità complessiva dei videogiochi, ma in ogni caso non sarà certo ***WLS 99*** a far perdere il sonno a Konami e, in misura minore, a Gremlin ed Electronic Arts. Le innovative caratteristiche tecniche sbandierate da Eidos non si sono infatti dimostrate sufficienti a risollevare le sorti di un gioco che, in linea con quanto mostrato dal suo predecessore (***WLS 98***, recensito su SPC #49), soffre ancora di un'impostazione generale inferiore a quella dei più blasonati concorrenti, soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo e l'impianto di gioco vero e proprio. La differenza principale tra ***WLS 99*** e il suo predecessore sta nel rinnovato motore grafico, basato su una risoluzione più elevata di quella adottata in ***WLS 98*** e dotato di diverse innovative tecniche di rivestimento dei poligoni, tanto per i giocatori quanto per gli stadi. Tutto questo a parole suona davvero bene, ma all'atto pratico la vera apparenza grafica del gioco non è esattamente mozzafiato, se si fa eccezione per lo splendido movimento delle reti visualizzato in seguito ad ogni segnatura. I calciatori, tanto per cominciare, non sembrano poi così nitidi e dettagliati, e possono addirittura mostrare inquietanti segni (almeno in alcune particolari inquadrature) di distorsione ed errata modellazione; sono inoltre evidenti le difficoltà incontrate dai *designers* nella realizzazione di parecchie animazioni, dato che persino eventi come la semplice camminata, la corsa ed i cambi di direzione mostrano fastidiose incertezze nella visualizzazione e una rigidità eccessiva nei movimenti. Anche la sincronizzazione delle animazioni con l'azione soffre di diverse imprecisioni, con tuffi di testa in avanti curiosamente effettuati sul posto e portieri che pur buttandosi a sinistra si muovono verso destra (o viceversa). Discutibile inoltre la lentezza nelle movenze degli atleti, così come risultano piuttosto scarni e poco ispirati gli stadi, il cui folto pubblico si riduce ad un ammasso di *pixel* marroni e gialli scarsamente animati. Il sistema di controllo, dal canto suo, non ha subito radicali innovazioni rispetto a quello implementato in ***WLS 98***, rimanendo quindi piuttosto inconsueto se paragonato a quelli dei titoli calcistici più conosciuti. I controlli fondamentali in attacco sono quelli per il tiro, i passaggi e i cross, mentre in difesa sarà possibile effettuare scivolate e tentare di rubar palla; sono invece comuni a tutte le fasi di gioco i colpi di testa, lo scatto e gli stop di petto, a cui è assegnato un apposito pulsante. I veri problemi risiedono però nell'effettiva

Del gioco è testimonial Michael Owen, nano dodicenne nonché punta di diamante della nazionale inglese.

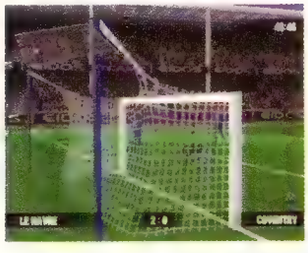


Titolo : M. Owen's WLS 99
Casa : Eidos
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

integrazione del sistema di controllo all'interno del gioco, con un paio di difetti di progettazione sempre pronti a rendere più difficoltosa la costruzione delle azioni. I tiri, ad esempio, offrono un meccanismo di puntamento semiautomatico in grado di semplificare le incursioni in area, ma per essere indirizzati nella parte alta della porta richiedono la pressione della croce direzionale in senso opposto a quello di movimento; una soluzione del genere era inevitabile nei giochi di calcio per Amiga, in cui la disponibilità di un unico pulsante limitava seriamente i controlli, ma è del tutto inaccettabile su PlayStation, soprattutto per gli effetti potenzialmente disastrosi comportati da una scelta di questo tipo. I contrasti, del resto, presentano problemi similmente derivanti da banali errori in fase di progetto, vista l'incredibile assenza del classico comando deputato al tentativo di furto della palla dai piedi dell'avversario; in *WLS 99*, infatti, l'unica alternativa alla scivolata è una specie di "investimento" dell'antagonista, che andrà rincorso e superato da dietro (con tanto di animazione, poco efficace a dire il vero, per la relativa perdita di equilibrio) nella speranza di recuperare la sfera. Inutile dire a questo punto che i *tackle* saranno quindi utilizzati sin troppo spesso, con il conseguente spezzettamento del ritmo di gioco e una simpatica pioggia di cartellini gialli e rossi. Anche gli amanti dei dribbling impossibili (frustrati dalla lentezza degli atleti, soprattutto nei "repentini" cambi di direzione) e delle finezze tecniche troveranno in *WLS 99* pochi aspetti positivi, purtroppo; nonostante la presenza di un paio di colpi decisamente spettacolari, come le sforbiciate e i tiri al volo, il gioco Eidos non offre quasi mai azioni credibili e concitate, relegate al rango di semplici spettacoli occasionali offerti dalle squadre guidate dalla CPU. La già citata imprecisione dei controlli gioca ovviamente un ruolo importante nello sviluppo di questo problema, ma anche la preoccupante inettitudine dei portieri si rivela fatale per lo svolgimento del gioco. *WLS 99* è infine un pelino troppo facile, con scontri fissati dal sottoscritto su risultati quasi tennistici pur giocando con due calciatori in meno (ovviamente espulsi per falli commessi su scivolata).

UN RAGNO VOLANTE! SCHERZI A PARTE, LE ANIMAZIONI DEI PORTIERI IN WLS 99 NON SONO PROPRIO IL MASSIMO: CHE NE È STATO DELLA FAMIGERATA TECNICA DI "SKINNING" TANTO DECANTATA DAI PROGRAMMATORI?

SHRAPNEL



Commento **Pur non raggiungendo il livello qualitativo dell'agguerrita concorrenza, *WLS 99* rimane comunque un gioco di calcio, destinato di conseguenza a guadagnare almeno qualche lode presso il pubblico italiano. Fattori come le numerose divise errate e l'assenza dei veri nomi dei calciatori potrebbero però risultare eccessivi anche per i calciofili più sfrenati, destinati a "ripiegare" saggiamente sull'ottimo *ISS Pro 98* di Konami (il vero parametro di riferimento del settore) o, in alternativa, sul recente *Actua Soccer 3* di Gremlin.**

PRO...

- *Tante squadre e campionati*
- *Le reti si gonfiano*

CONTRO...

- *Lento e impreciso*
- *Realizzazione tecnica traballante*

LA PAGELLA...

Grafica : **70**
Sonoro : **66**
Giocabilità : **70**
Longevità : **74**
Originalità : **60**

70

FANTASY LAND

grafica Hell Bander

FANTASY LAND

Via F. Cavallotti 17
SASSUOLO (Modena)

CHIUSO: LUNEDI MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN 12 ore

Orario:
10.00-12.00
15.00-19.30

prezzi eccezionali!

PER ORDINARE:
Tel/Fax 0536/ 872435

TELEFONARE PER NOVITA' NON IN ELENCO

prezzi validi solo per corrispondenza

PLAYSTATION

ABE'S EXODUS	TEL
ACTUA TENNIS	89.000
ALUNDRA	89.000
APOCALIPS	99.000
AZURE DREAMS	89.000
BATTLE CHASE	TEL
BIO FREAKS	85.000
BOMBER MAN WORLD	85.000
BREATH OF FIRE 3	95.000
BUST A GROOVE + PORTA CD	89.000
COLIN MCKREE RALLY	TEL
COOL BOARDER 3	99.000
COMMAND N' CONQUER RET.	99.000
CONSTRUCTOR	95.000
CRASH BANDICOT 3	95.000
EVRI BODY3S GOLF	79.000
F1 98	99.000
FIFA 99	95.000
FIFA WORLD CUP 98	79.000
FORSAKEN	95.000
GHOST IN THE SHELL	89.000
GRAN TURISMO	89.000
HEARTH OF DARKNESS	95.000
INT. S.S.S. PRO 98	99.000
KLONOA	89.000
LEGEND	95.000
LIBERO GRANDE	95.000
MEDIEVIL	TEL
MEGEMAN 8	TEL
MORTAL COMBAT 4	95.000
MOTO RACER 2	89.000
NBA LIVE 99	TEL
NINJA SHADOW OF DARK.	95.000
OFF ROAS CHALLANGE	TEL
POINT BLANK	79.000
PREMIER MANAGER 98	95.000
QUINTO ELEMENTO	95.000
RESIDENT EVIL 2	109.000
ROAD RUSH 3D	95.000
SENSIBLE SOCCER 2000	TEL
SPYRO	89.000
SUPER BIKE	TEL.
TEKKEN 3	89.000
TENCHU	95.000
TOCA TURING CAR 2	99.000
TOMB RAIDER 3	TEL
TOMBI	89.000
UNONLY WARS	TEL
WILD 9	95.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	89.000

PLAYSTATION PLATINUM

ABE'S ODDWORLD	55.000
CAOMMAND' N'CONQUER	55.000
CRASH BANDICOOT	49.000
DIE HARD TRILOGY	49.000
DOOM	55.000
FORMULA 1	49.000
HERCULES	49.000
M.K. TRILOGY	55.000
RAY MAN	49.000
PANDEMONIUM	49.000
SOUL BLADE	49.000
TEKKEN 2	49.000
TIME CRISIS	49.000
TOCA TURNING CAR	55.000
TOMB RAIDER	55.000
TOPOLINO MANIA	49.000
V RALLY WIPEOUT 2097	55.000
PORCHEG CHALLANGER	49.000

ACCESSORI

- ACTION REPLAY	99.000
- DISPONIBILI MEMORY (da 15 a 360 blocchi)	TEL
- DUAL SHOCK SONY	49.000
- DUAL SHOCK COLOR	37.000
- G-COM	79.000
- MEMORY CARD SONY	29.000
- MAD PSX	da 19.000
- VOLANTE VIBRANTE E FRENO A MANO	159.000
- SCART	23.000
- JOYSTIK TAVOLO	75.000

NINTENDO 64

1080°
BANJO KAZOOIE
DIDDY KONG RACER
FIFA 99
FORMULA 1 W.G.P.
F-ZERO
G.A.S.P.
GOLDEN EYE
I.S.S. PRO 98
MISSIONE IMPOSSIBILE
MORTAL KOMBAT 4
RAY MAN
STAR WARS 2
TUROK 2
U-RALLY

Titoli a partire da £ 69.000

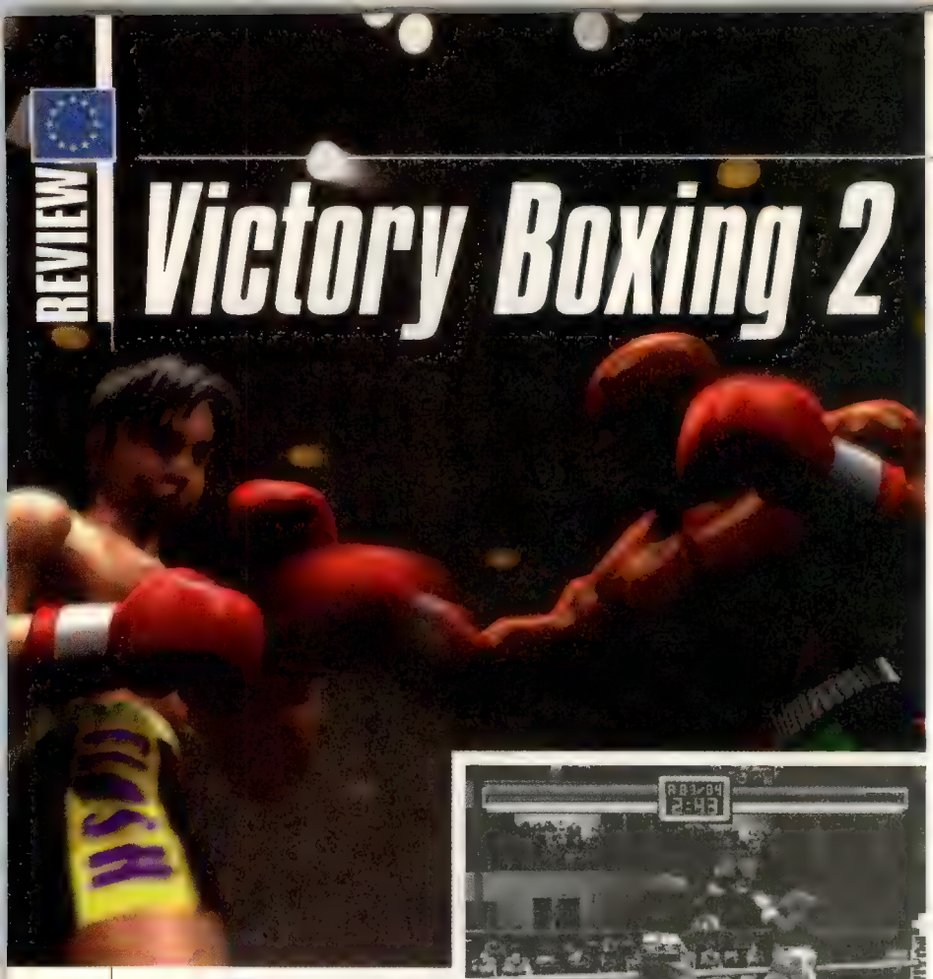
DISPONIBILE
SEGA DREAMCAST

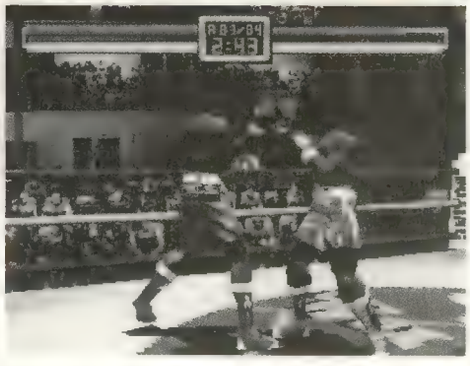
Disponibile
NINTENDO GAME BOY COLOR
Espansione 8MB per
Nintendo 64
(raddoppia la risoluzione)

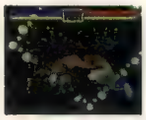
PERMUTA GIOCHI IN SEDE

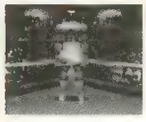
REVIEW

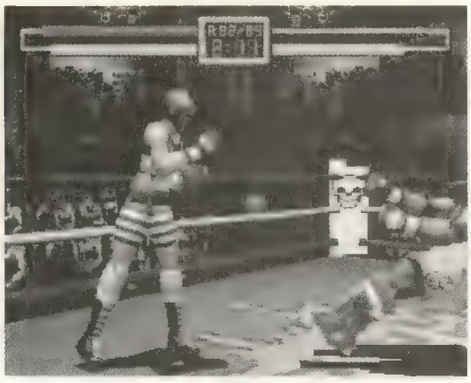
Victory Boxing 2



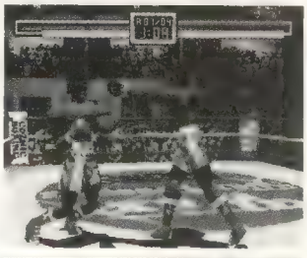








Non sono molti i titoli dedicati al pugilato che sono riusciti a riprodurre fedelmente le caratteristiche di questo sport: in molti casi infatti le *software house*, per cercare di rendere la boxe più immediata e appetibile al grande pubblico, hanno prodotto videogiochi le cui caratteristiche li avvicinavano a quelle delle simulazioni di *wrestling*.



Grazie al cielo non è questo il caso di *Victory Boxing 2*, nuovo titolo di JVC in cui tutte le caratteristiche peculiari di questo sport sono riprodotte in maniera più che fedele.
L'accuratezza della simulazione è visibile sin dal caricamento durante il quale si possono leggere su schermo interessanti aneddoti e notizie di vario genere sui più famosi incontri di pugilato della storia. Una volta iniziato a giocare, appare subito chiaro come le differenze rispetto ai più classici picchiaduro siano numerose e evidenti; non basta infatti premere all'impazzata i tasti sperando di costruire una combinazione vincente per prevalere sull'avversario, ma è invece necessario studiare una tattica e utilizzare al meglio i colpi a propria disposizione. Se in generale infatti tutti i pugili hanno a disposizione i medesimi attacchi (montanti, *jab*, ganci e altro ancora), questi ovviamente hanno effetti diversi a seconda delle caratteristiche fisiche del pugile stesso. Un *boxeur* piccolo e rapido deve quindi puntare maggiormente sulla velocità dei movimenti, sperando di eseguire combinazioni in grado di atterrare l'avversario, mentre un pugile più alto e massiccio può limitarsi a colpire con pochi pugni "pesanti". In definitiva JVC ha prodotto, tutto sommato, una simulazione abbastanza aderente alla realtà. A prima vista *Victory Boxing 2* potrebbe quindi sembrare abbastanza limitato, soprattutto se confrontato con altri *beat'em up* più classici, ma è un fatto più che logico: quando mai si è visto un pugile lanciare una palla di fuoco oppure fare salti mortali di fronte all'avversario?
La realizzazione tecnica, pur non raggiungendo picchi fenomenali, si mantiene su buoni livelli: ancora una volta, come accade ormai in tutte le simulazioni sportive, sono presenti diverse visuali che consentono di assistere all'incontro praticamente da qualsiasi inquadratura (anche se alcune di essesono praticamente inutilizzabili) e di apprezzare le animazioni, decisamente curate. I pugili infatti, che siano uomini oppure donne, si muovono sul ring con notevole rapidità e fluidità, accompagnati dai boati della folla che sottolineano i momenti salienti dell'incontro. Oltre a partecipare a incontri singoli, sia da soli che contro un amico, è possibile intraprendere una vera e propria carriera, che rappresenta la modalità di gioco principale, in cui, vestendo i panni di un pugile alle prime armi, si devono guadagnare posizioni nel *ranking* mondiale fino ad arrivare alla sfida con il campione in carica. Concludendo, *Victory Boxing 2* è un titolo abbastanza completo che potrebbe interessare principalmente (se non esclusivamente) gli appassionati di questo sport.

TENETE ALTA LA GUARDIA SE NON VOLETE PRENDERE TROPPE CARTELLE SUL FACCIONE...

END

Commento ***Victory Boxing 2*** **è un titolo pugilistico abbastanza curato. I programmatori hanno realizzato una simulazione fedele, evitando di inserire alcuni elementi che avrebbero reso il gioco più immediato e vario, ma che allo stesso tempo avrebbero snaturato l'essenza di questo sport. Gli appassionanti della boxe possono quindi gioire, mentre chi preferisce le scazzottate più classiche difficilmente riuscirà a trovare in** ***Victory Boxing 2*** **un titolo adatto ai propri interessi.**

Titolo : VICTORY BOXING 2
Casa : JVC
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

Pro...
- *Abbastanza fedele al vero pugilato*
- *Grafica e sonoro di buon livello*

Contro...
- *Longevità non elevatissima*
- *Un titolo per i soli fan della boxe*

La Pagella...

Grafica : **76**
Sonoro : **77**
Giocabilità : **79**
Longevità : **76**
Originalità : **80**

79

PERICOLO: MATERIALE RADIOATTIVO

SCAPPA... ☢ SEI MORTO

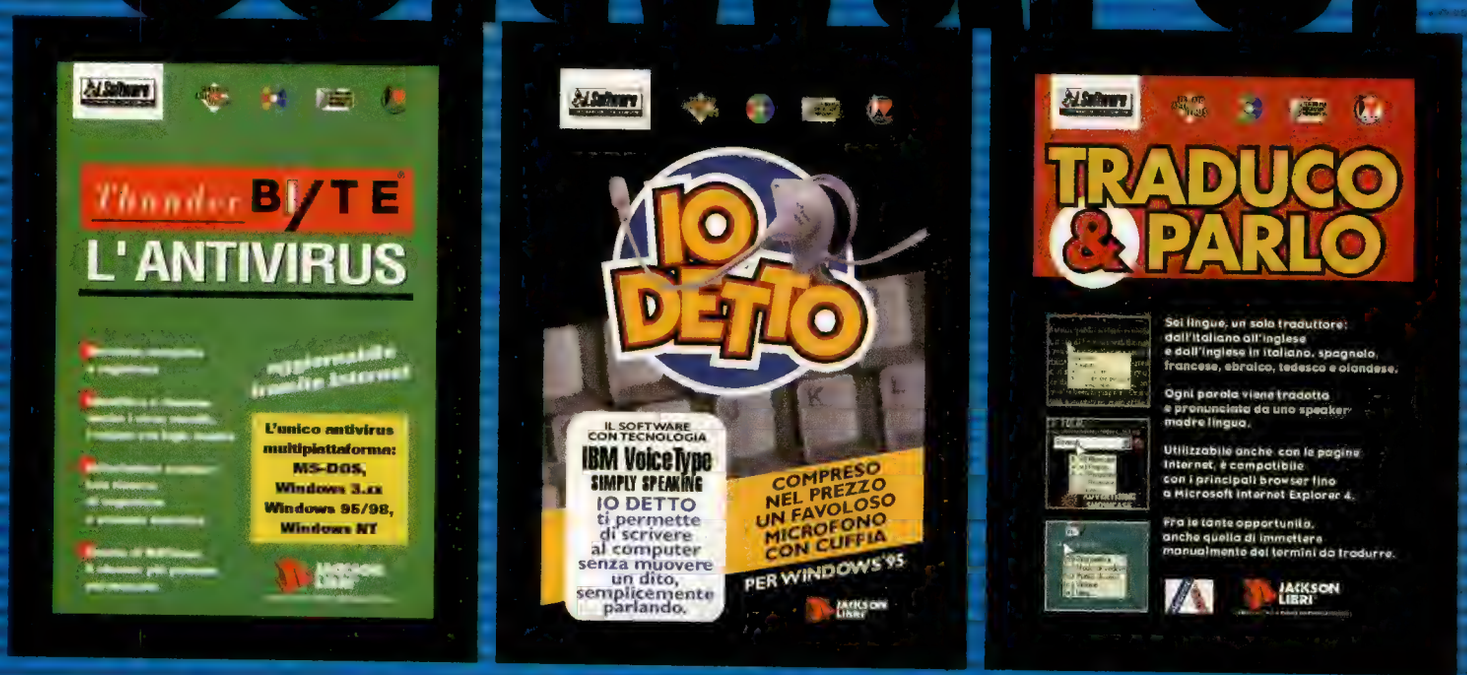
PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1998 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Incredibile ma software.



Io detto il nuovissimo software con tecnologia IBM Simply Speaking che ti permette di scrivere al computer senza digitare.

Traduco & Parlo il software che ti fa ascoltare, direttamente da uno speaker madre lingua, l'esatta pronuncia di ogni parola tradotta.

Norman ThunderByte Anti-Virus Utilities l'arma vincente contro tutti i virus, anche i più recenti, intelligenti e sofisticati.

NOVITÀ NELLE MIGLIORI LIBRERIE

JACKSON LIBRI www.futura-ge.com

da Pubblicità

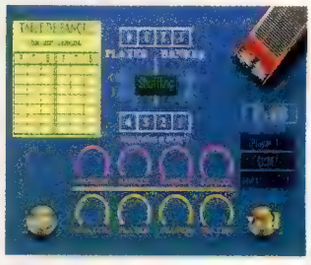
Let people look

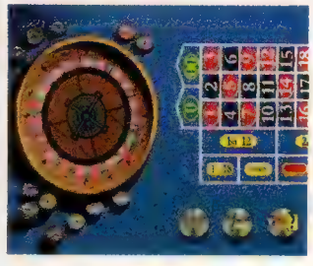
Let people talk

ATL®
WORKING BOOTS

ONLY THE TOUGH

Caesars Palace II



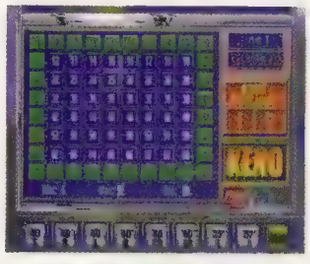


C'è un po' di Las Vegas in ognuno di noi. E' innegabile, tutti subiamo il fascino del gioco d'azzardo. Sedersi a un tavolo verde con un bel mucchietto di *fiches* e rischiare la sorte sfidando il *croupier* è un'emozione che non può lasciare nessuno indifferente. Questo è il tipo di avventura che ci offre il nuovo titolo di Interplay, conducendoci direttamente nel Caesars Palace, uno dei casinò più carismatici della capitale mondiale del gioco (e del kitsch).

Il punto di forza di questa simulazione, che non può certo puntare su una grafica strabiliante o su animazioni mozzafiato, è la sua completezza, in quanto punta ad offrire al giocatore una varietà di situazioni che gli altri titoli del genere non possiedono. Le discipline di base sono infatti le solite classiche, ma se per *roulette* e *blackjack* non è possibile sbizzarrirsi in fantasiose varianti, quest'operazione è riuscita in altri casi: l'esempio più calzante riguarda i giochi basati sul *poker* che si distinguono in una serie di *videopoker*, in cui non giocate contro un banco ma venite premiati in base alla difficoltà della combinazione che completate, e nel *poker challenge*. Quest'ultimo, anch'esso presente in più versioni, si articola in due fasi: nella prima vengono distribuite due carte ai giocatori e vi viene chiesto se volete rilanciare o confermare la posta. Successivamente vengono date altre cinque carte comuni a tutti i giocatori: vince quello che, con le migliori cinque, fa la combinazione più alta. Meno conosciuto al pubblico europeo è invece il *keno*, una sorta di tombola in cui dovete scegliere quali e quanti numeri giocare e in cui la vincita è proporzionale alle caselle che azzeccate fra le 20 estratte in ogni turno. Si passa poi al *baccarà*, che da poco sta prendendo piede negli USA (si tratta di una versione più complessa del gioco della carta più alta) e ai dadi, dove le vere vincite si fanno infilando una serie di vittorie scommettendo sui tiri altrui. Per concludere non potevano mancare le *slot machine*: ce ne sono di diversi tipi, ma qui più che altro le differenze solo solamente grafiche poiché, pur con tutta la buona volontà, c'è ben poco su cui ricamare.

Anche se non siete molto avvezzi ai tavoli verdi, ma volete comunque imparare i rudimenti base dei vari giochi, verrete aiutati durante la partita da preziosi consigli che vi insegneranno poco a poco i segreti di ogni disciplina, così da poter massimizzare le vostre possibilità di vittoria. Naturalmente, essendoci di mezzo il fato, anche se diventaste i migliori giocatori del mondo potrebbe capitarvi di uscire senza il becco di una lira: inconvenienti del mestiere! Per non dover continuare a muovervi da un'icona all'altra, operazione molto scomoda soprattutto se non disponete di un *controller* analogico, i programmatori hanno studiato un sistema di tasti veloci. I tasti dorsali vengono infatti usati in modo diverso in ogni disciplina per sbrigare con celerità la maggior parte delle operazioni, come puntare, incassare o cambiare carte. Questo a dimostrazione della cura che i programmatori hanno riposto della realizzazione dei benché minimi particolari, consci del fatto che non ci vuole molto a produrre un gioco di carte che funzioni. Per creare quindi del valore aggiunto che convinca i possessori di PlayStation del potenziale di *Caesars Palace II* i *coder* Interplay hanno anche creato un dettagliatissimo sistema di statistiche che vi dirà per ogni gioco le vostre percentuali di vittoria e le *performance* nelle ultime sessioni al tavolo verde. Meritevole di menzione anche la colonna sonora: invece di produrre delle musiche d'accompagnamento (come accade spesso) è stato realizzato una sorta di rumore ambientale di sottofondo, con complessini che suonano in lontananza, gente che schiamazza e macchinette che tintinnano vincite. Con una simulazione di giochi d'azzardo obiettivamente è difficile fare di meglio; resta il fatto *Caesars Palace II* non è probabilmente il prodotto più adatto per sfondare sul mercato PlayStation.

(Sopra) Una volta comprese le regole, i craps rappresentano un vero divertimento, specie se giocati in gruppo. Il blackjack (sotto) rimane comunque in testa alle nostre preferenze.



PUCK

Commento **Il brivido di una bella partita a *blackjack* o di un giro di *roulette* può anche far parte dei nostri passatempi preferiti, ma bisogna ammettere che qualsiasi trasposizione digitale non può che risultare ben lontana dal divertimento reale. Resta comunque il fatto che *Caesars Palace II* è il miglior titolo del genere su PlayStation, grazie soprattutto alla sua completezza e alla molteplicità di possibilità offerte. I giochi infatti sono sempre quelli classici: *poker, roulette, blackjack, slot machine*, ma i più smaliziati avranno la possibilità di sbizzarrirsi con le numerose varianti offerte (tutte realmente praticabili nei maggiori casinò americani). A minare il voto globale è il fatto che spendere soldi per dei semplici giochi d'azzardo sarà sicuramente ritenuto da molti uno spreco, soprattutto se si ha a disposizione un PC (dove sono disponibili numerosi titoli *shareware* o tramite il quale è possibile giocare direttamente su Internet).**

Titolo : **Caesars Palace II**
Casa : **Interplay**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-4**
Genere : **Gioco d'azzardo**

Pro...
- *Molte varianti di gioco assenti altrove*
- *Una dose massiccia di statistiche*

Contro...
- *Solo per veri malati del gioco d'azzardo*
- *Alla lunga l'azione è soporifera*

La pagella...

Grafica	**79**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**79**
Longevità	**70**
Originalità	**75**

79

Merry Christmas

R4
RIDGE RACER TYPE 4

FINAL FANTASY® VIII

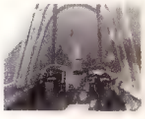
importazione e distribuzione
MYSOFT
videogiochi per console

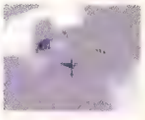
Dreamcast™ SEGA SATURN PlayStation NINTENDO64 DVD

C,SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - 10129 TORINO
TEL. (011) 59.60.16 - 59.59.17 - FAX (011) 50.99.387 - 50.99.394
www.mysoft.it - e-mail . mysoft@mysoft.it

I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti sono riservati

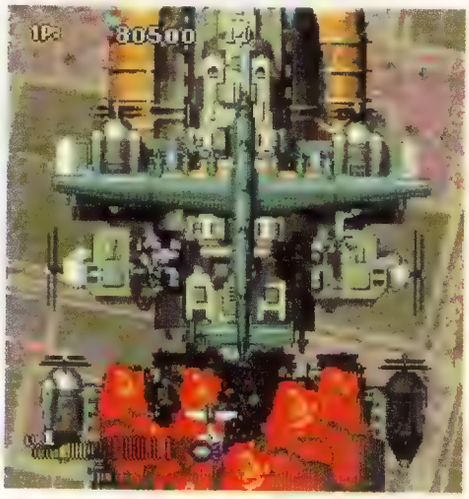
Strikers 1945 II

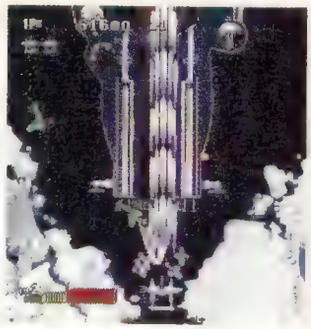


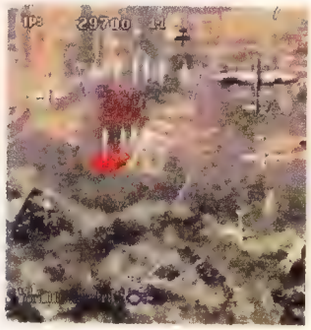


Alla grande festa del riciclo cui stiamo assistendo nell'ultimo periodo, con uscite di terzi e quarti episodi di giochi di successo, con il *retrogaming* passato da divertente curiosità a grigia abitudine, con ripescaggi di personaggi che divertirono i giocatori di antico pelo, assistiamo in questo caso all'inaugurazione di un nuovo filone, la post-conversione di vecchi *coin-op*. *Strikers 1945 II* è infatti largamente ispirato a un gioco da bar di un paio d'anni fa, a sua volta totalmente clonato dal vetusto ma sempre in auge *1942*: parliamo infatti di uno sparatutto 2D a scorrimento verticale avente per protagonista un aereo e ambientato nei tristi anni della fine del secondo conflitto mondiale. Essendo trascorsa circa una decina d'anni dal primo *1942* e altri due dalla versione da bar, questa volta gli aerei sono aumentati di specie e numero, ma lo stesso non si può dire della meccanica di gioco. Come tradizione vuole, al nostro sparuto velivolo si oppongono orde assassine di aerei nemici, più o meno numerosi e grossi. Naturalmente non mancano postazioni a terra dal grilletto facile e mega-boss di fine livello ipervitaminizzati. Il sistema d'armi del gioco è molto semplice, ma al contempo efficacissimo. Ogni velivolo dispone infatti di un unico dispositivo d'attacco, invariabile ma potenziabile attraverso i *power-up* che alcuni nemici rilasciano una volta distrutti. Le armi sono caratterizzate da un tipo di distribuzione dei proiettili (a ventaglio o compatti) e da una componente secondaria che varia da mezzo a mezzo: salve di missili, satelliti, laser direzionali. Man mano che si uccidono nemici, una barra in fondo allo schermo aumenterà progressivamente di livello e una volta caricata completamente, sarà possibile utilizzare un attacco speciale, più potente dell'arma normale e in un certo senso simile, come campo di utilizzo, al *super beam* di ***R-Type***. Ogni aereo dispone di un attacco speciale diverso, che può essere reso più efficace se si attende che la barra giunga a fondo scala per tre volte. È in oltre possibile utilizzare una *smart-bomb*, radicalmente diversa a seconda del velivolo scelto. Anziché la canonica esplosione, la super-bomba chiama in causa altri aerei, per lo più giganteschi, che mentre ci fanno da scudo dagli attacchi pensano a cannoneggiare alla grande i nemici. La *smart-bomb* ha una valenza strategica piuttosto significativa, in quanto spessissimo si viene bersagliati da salve di proiettili così fitte da rendere letteralmente impossibile trovare un varco. In queste situazioni, che si presentano per lo più in concomitanza con gli scontri con i boss di fine livello, risulta indispensabile richiamare il mega-bombardiere di turno che ci salvi da prematura dipartita. Gli aerei a disposizione sono in tutto sei: il P-38 Lightning, già protagonista dell'antenato *1942*, dispone di un fuoco concentrato arricchito da piccole salve di missili, ha come arma speciale una raffica di testate esplosive e come *smart-bomb* dispone della possibilità di eseguire un *loop* per scansare i colpi mentre una scacchiera di aerei alleati avanza per lo schermo sparando e proteggendo il P-38 dai colpi. L'F-5U Flying Pancake, dalla tipica forma di tortina del Mulino Bianco, dispone di un fuoco che si apre a ventaglio coadiuvato da un laser direzionale che mira ai nemici sui lati, può ricorrere a un mega-laser e in casi estremi all'aiuto di due super-bombardieri ad ala volante, che come nel caso del P-38, proteggono dai colpi e sparano a destra e a manca. Il Focke-Wulf Ta-152 dispone invece di uno sparo compatto arricchito da missiletti e, in caso di difficoltà, può creare davanti a sé uno scudo energetico che ripara dai colpi. In casi estremi, ricorre all'aiuto di un missile V2 più lungo dello schermo che però risulta poco protettivo. Il Ki84 Hayate spara a ventaglio e dispone dell'invidiabile capacità di poter disporre del fuoco aggiuntivo di quattro satelliti, che puntano automaticamente i nemici più grossi e continuano a mitragliare anche mentre si è impegnati in selvagge acrobazie per evitare i colpi. L'arma speciale consiste nel rilascio di un massimo di tre ulteriori satelliti statici che, posti in un punto qualsiasi dello schermo, cannoneggiano per qualche tempo davanti a sé senza lesinare le munizioni. Alla peggio, può intervenire un bombardiere gigante, che fa da scudo ai colpi e spara da tutte le parti. Il J7W Shinden è un curioso *canard* con una turboelica retroversa, spara salve compatte di proiettili e missili, può scagliare un'onda di energia distruttiva e richiamare uno sciame di aerei alleati che spazzano via tutto, mentre lo Shinden si profonde in un'elegante capriola. Per finire abbiamo il Dh98 Mosquito, un cacciabombardiere dotato di fuoco ampio e di salve di missili, in grado di sparare delle bombe incendiarie che distruggono in linea retta tutto ciò che incontrano e di richiamare, anche qui, una serie di aerei che avanzano per lo schermo proteggendo il velivolo dai colpi e sparando all'impazzata. Come accennavamo prima, i nemici non risparmiano munizioni e ci scaricano addosso un inferno di fuoco. Buona parte della giocabilità, diciamolo subito, molto elevata del gioco deriva proprio dalla possibilità di evitare queste salve mortifere effettuando slalom tremendi. Una volta tanto, si riesce davvero a compiere manovre evasive a fronte dei selvaggi attacchi nemici e non si ha quella sensazione fastidiosa che spesso affligge gli sparatutto dove il fuoco nemico è quasi inevitabile. In *Strikers*, infatti, il fuoco è davvero inevitabile solo in qualche caso, e a parte la sensazione di panico di vedersi arrivare addosso sedicimila colpi, per cavarsela è sufficiente chiamare il megabombardiere di turno o effettuare un *loop*. Naturalmente bisogna dosare sapientemente *smart-bomb* e slalom, ricorrendo alle prime quando davvero è impossibile fare altrimenti e dedicandosi ai secondi solo dove è possibile, per non sprecare vite preziose. I livelli sono in totale otto, tutti piuttosto brevi. Il giocatore dispone di alcuni *continue*, esauriti i quali non sarà comunque necessario ripartire da capo ma solo dall'inizio del livello. Questo approccio, unito all'abbondanza di potenziamenti e *power-up* che non lasciano quasi mai in braghe di tela, rende il gioco molto facile, almeno a livello di difficoltà *Normal*. In effetti esistono in tutto sette gradi, ma quello di *default*, *Normal* appunto, è già il quinto. Qualche livello in più e un grado

LA SMART-BOMB RICHIAMA, NELLA MAGGIOR PARTE DEI CASI, UN SUPER-BOBMARDIERE IN GRADO DI DARE PARECCHIO FILO DA TORCERE AI NUMEROSISSIMI NEMICI.







Titolo : **Strikers 1945 II**
Casa : **Psikyo**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

di difficoltà maggiore forse avrebbero giovato, ma bisogna dire che buona parte del fascino di questo gioco deriva proprio dall'immediatezza e dalla semplicità. Del resto, se ci si limitasse alle prime tre vite o all'uso dei primi *continue*, non sarebbe certo facile arrivare in fondo. ***Strikers*** mette a disposizione tre modalità di gioco: *Original 1*, il classico approccio a *scroll* verticale, *Original 2*, in cui premendo avanti lo *scroll* aumenterà di velocità (interessante, ma non molto entusiasmante) e *Arcade*, ovvero una modalità a *scroll* orizzontale: nell'originale da bar, lo schermo era disposto per il lungo e per ottenere lo stesso effetto a casa è necessario posizionare il televisore su un lato (attenzione, perché alcune TV non sono in grado di funzionare ribaltate e potrebbero rompersi). Ultimo aspetto significativo è la possibilità di giocare in due: inutile dire che il divertimento raddoppia. La grafica, interamente bidimensionale, è ottima e non fa rimpiangere in nessun caso il 3D. Esplosioni ciclopiche, proiettili ovunque, *sprite* veramente enormi e quant'altro rendono l'esperienza di gioco entusiasmante. L'unica pecca è rappresentata da sporadici rallentamenti, la cui frequenza si intensifica palesemente nel gioco a due e quando si richiamano bombardieri giganti e compagnia. I controlli sono in genere molto precisi e consentono i già citati e divertentissimi slalom tra i colpi, la giocabilità è stellare e, anche se non sia ama il genere, si rimarrà incatenati al video. Il difetto maggiore di *Strikers*, a parte l'evidente mancanza di originalità, risiede probabilmente nella facilità del gioco, che porta un giocatore di mediobasso livello a finire gli otto brevi livelli nel giro di qualche giorno: colpa principalmente dei continue *infiniti*, che anche a livelli di difficoltà maggiori rendono la vita piuttosto facile.

SHUB

Si ringrazia
BG Games
per il CD

Hmmm, Flying Pancake... è proprio ora di merenda...

Commento **Se la festa del riciclo è in pieno svolgimento, bisogna però ammettere che *Strikers 1945 II* è comunque un gioco più che buono. Grafica ottima, controlli precisissimi, sistema d'armi semplice ma totalmente soddisfacente: tutti attributi che rendono questo sparatutto, "ispirato" al vetusto *1942*, davvero bello da giocare. Unica pecca la facilità estrema, che si sente anche ai livelli di difficoltà elevati a causa dei *continue* infiniti. Ad ogni modo, se cercate uno sparatutto immediato, divertente, "da bar", questo titolo fa per voi. Nella palude dei giochi di qualità inqualificabile degli ultimi tempi, in questo caso c'è divertimento a iosa, anche se di breve durata.**

Pro...
- *Divertentissimo*
- *Ottima grafica*

Contro...
- *Troppo facile e troppo breve*
- *Originalità pari a zero*

La Pagella...

Grafica : **92**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **92**
Longevità : **40**
Originalità : **20**

87

GRAFICAby Art-factorY - Ph. 081.774.70.78

EXPLOTION VIDEOGAMES

PREZZI BOMBA!!!

Via F.Petrarca N°35, 80026 Casoria (NA) Italy Tel./Fax 081-7580523 E-mail suzzo@tin.it
Nuovo Punto Vendita: Via Napoli N°13 P.co La Florida, Villaricca (NA) adiacenze Bagnopiù Tel. 081-5062343 E-mail me3199@mc link.it

Playstation

Skeleton Warriors	£	39.000
Whizz	£	39.000
Actua Golf 1	£	39.000
Iron & Blood	£	29.000
Fighting Force	£	70.000
Galaxian 3	£	39.000
Ace Combat 2	£	65.000
Rosco Mc Queen	£	60.000
Porche Chall.	£	40.000
Spider	£	39.000
Parappa The R.	£	65.000
I.S.S. pro	£	39.000
G-Police	£	65.000
Namco Tennis	£	39.000
Spot Goes to Holl.	£	50.000
Crash Bandicoot	£	39.000
Galaxy Fight	£	39.000
Titan Wars	£	39.000
Carnage Heart	£	39.000
Tunnel B-1	£	39.000
Tempest X 3	£	39.000
Aquanaut's H.	£	39.000
Kon. Open Golf	£	39.000
Tilt	£	39.000
4-4-2 Soccer	£	39.000
Street F. Alpha 2	£	39.000
Gunship 2000	£	39.000
The Raven Project	£	39.000
Contra	£	39.000
Agent Armstrong	£	60.000
Darkstalkers	£	39.000
NBA Jam extreme	£	39.000
Jet Rider	£	39.000
Robo Pit	£	39.000
Castelvania	£	49.000
King's Field	£	39.000
Vr Golf	£	39.000
Megaman X3	£	39.000
NBA in the zone	£	29.000
Riot	£	39.000
Grid run	£	39.000
Blast chambers	£	29.000
Nanotek W.	£	39.000
Motor Toon GP 2	£	39.000
Rise 2	£	35.000
Firo&Clowd	£	39.000
Mist	£	39.000
Cheesy	£	39.000
Croc	£	65.000
Pandemonium 2	£	45.000
Total Drivin	£	39.000
Duke Nukem	£	39.000
MDK	£	39.000
Judge Dredd	£	65.000
Broken S. 2	£	70.000
Disk World 2	£	39.000
NBA live 96	£	39.000
X-COM 2	£	39.000
Rapid Racer	£	69.000
Hexen	£	39.000
Impact Racing	£	39.000
Twisted Metal 2	£	39.000
Primal Rage	£	39.000
Street Racer	£	39.000
A VI Ev. Global	£	39.000
Burning Road	£	39.000
Star Gladiator	£	39.000
Star fighter 3000	£	39.000
Loaded	£	39.000
Vandal Heart	£	39.000
Tobal N°1	£	39.000
NFL Game Day	£	39.000
Epidemic	£	39.000
E. Worm Jim 2	£	39.000
Top Gun	£	39.000
Shell Shock	£	39.000
Cronicles of The S	£	39.000
Street Fighter EX	£	50.000
Distruptor	£	39.000
K1 Arena Fight.	£	70.000
Bust a Move 3DX	£	50.000
ONE	£	70.000
Raging Skies	£	39.000
N. Genesis Eva.	£	80.000
N. For Speed 2	£	39.000
N. For Speed 3	£	70.000
Crash Ban. 2	£	60.000
Pax Corpus	£	70.000
Gran Turismo	£	60.000
Rascal	£	60.000
Blazing Dragons	£	39.000
MK Trilogy	£	45.000
Puzzle Bobble 2	£	39.000
Cardinal Syn	£	70.000
Pitfall 3D	£	70.000
Adidas P. S. 98	£	70.000
Resident Ev. 2 ita.	£	75.000
C.&C.	£	39.000
Men in Black ita.	£	65.000
T. Makinen Rally	£	69.000
Gex 3D	£	75.000
Forsaken	£	39.000
Jumping Flash 2	£	39.000
Break Point	£	39.000
Versailles	£	70.000
Slam 'n Jam 96	£	30.000
Th. hospital ita.	£	79.000
Cyberia	£	29.000
Mortal Kombat 4	£	75.000
Road Rash 3D	£	75.000
W. L. Soccer	£	69.000
Toca Touring Car	£	69.000
World Cup 98	£	95.000
Bloody Roar	£	70.000
Ark of Time	£	55.000
Vigilante 8	£	79.000
Alundra	£	79.000
Hyper Tennis	£	39.000
Crypt Killer	£	39.000
Heart of darkness	£	70.000
Puzzle Fighter 2X	£	50.000
Cool Boarders 2	£	50.900
Premier Man. 98	£	75.000
Hercs Adventure	£	70.000
WCW Nitro	£	79.000
Dead Or Alive	£	70.000
Adidas 98	£	70.000

Sega Saturn

Wipe Out 2097	£	30.000
MK Trilogy	£	30.000
Bug Too	£	30.000
Wrestlemania	£	30.000
X-Man	£	30.000
Doom	£	30.000
Bust a Move 2	£	30.000
Bust a Move 3	£	30.000
Wing Arms	£	30.000
Battle Monster	£	30.000
Eart Worm Jim 2	£	30.000
Fighters M. Mix	£	40.000
Batman F.	£	30.000
Theme Park	£	30.000
Photo CD	£	30.000
Robo Pit	£	30.000
Keio 2	£	30.000
Street Racer	£	30.000
Tunnel B-1	£	30.000
John Madden 97	£	30.000
Worms	£	30.000
VR Kids	£	30.000
Hebereke's Pop.	£	30.000
Shell Shock	£	30.000
Chaos Control	£	30.000
Rise 2	£	30.000
Fighting Vipers	£	40.000
Hi Octane	£	30.000
Manx TT	£	40.000
Hulk	£	30.000
Exen	£	30.000
Iron Man	£	30.000
WF In Your House	£	30.000
Last Bronx	£	40.000
Sonic 3D	£	45.000
Puzzle Fighter 2X	£	45.000
Blazing Dragoon	£	30.000
World Wide S. 98	£	30.000
Dragon Heart	£	30.000
Fifa 97	£	30.000
Actua Soccer 2	£	30.000
Vampire Hunter	£	30.000
Toshinden Ura	£	30.000
Loaded	£	30.000

Game Boy

Power Rangers	£	35.000
Street Fighter 2	£	35.000
Donkey Kong I.	£	35.000
Donkey Kong I. 2	£	35.000
Fifa 97	£	35.000
Pinocchio	£	35.000
Jurassic Park	£	35.000
Samurai Sho.	£	35.000
Hercules	£	35.000
Il Gobbo di N.D.	£	35.000
Luky Luke	£	35.000
Judge Dreed	£	35.000
Mortal Kombat 3	£	35.000
The Page Master	£	35.000
The Lion King	£	35.000
Aladdin	£	35.000
8 Games in 1	£	45.000
55 Games in 1	£	50.000

Per ogni 3 giochi Game Boy Aquistati SPEDIZIONE GRAUITA

Accessori

Doctor V64	£	750.000
Z 64		Prezzo Affare
Volante Mad Catz	£	119.000
Negcon	£	40.000
Pistola Fazor	£	29.000
Mitra Erazer	£	50.000
Real Arcade+Pedale	£	139.000
Volante VRF1+Ped.	£	119.000
Volante Vibrante	£	170.000
Dual Shock Comp.	£	50.000
Twin Shock Trasp.	£	60.000
Pad Analogico Nor.	£	45.000
PSX 1 Pad Classico	£	20.000
Raccon Pad Analog.	£	29.900
Pistola Guncon	£	70.000
Mem. Card Sony	£	29.000
Mem. C. Air Labs120	£	50.00
Mem. C. Air Labs360	£	65.000
Mem. C. Air Labs840	£	100.000
Mem.C.Air Labs1080	£	115.000
Mem. Card Col.	£	25.000
Mem. Card 120	£	35.000
Mem. Card 240	£	50.000
Mem. Card 480	£	60.000
Pad Sony Jap	£	35.000
Psx RGB	£	19.000
Psx RGB stereo	£	29.000
Cavo Link	£	18.000
Prolunga Pad	£	16.000
Graphic Kit	£	24.900
N64 Passport	£	75.000
Sat. 4Mega Card	£	50.000
Sat. 4in1 Act.Repl.	£	75.000
N 64 Action Repl.	£	75.000

Console

PSX Universale RGB+Game	£	320.000

Offerte

Titoli S. Nintendo	£	60.000
Titoli M. Drive	£	40.000

Vasto assortimento giochi NEO-GEO CD

Nel nuovo punto vendita di Villaricca troverai tutte le novità in anteprima:

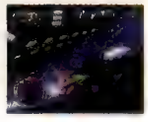
FUMETTI [illegible] CASSETTE-CA[illegible] FIGURINE-GADGET [illegible] VINILE-POSTER-CD MUSICALI-MODELLINI VECCHI ROBOTS JAP[illegible]

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA PER CORRIERE (SDA-DHL-TNT TRACO) O PER POSTA - MATERIALE REALMENTE DISPONIBILE IN MAGAZZINO

B-Movie

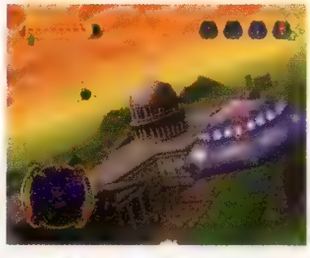
Raffaele Cecco, ovvero la mente pensante dietro *B-Movie*, può essere a ragione considerato un "vecchio" nel settore dell'intrattenimento digitale. Il suo antichissimo *Cybernoid* è infatti ricordato da parecchi Amighisti con affetto e nostalgia al tempo stesso, tanto per l'accattivante aspetto estetico (impreziosito da una palette di colori squisitamente metallici, molto di moda all'epoca) quanto per la notevole estensione degli ambienti, in grado di garantire un'esperienza duratura e sufficientemente ardua da portare a termine. Ora, dopo l'esordio su PlayStation con *Agent Armstrong*, i componenti del team fondato e guidato da Mr. Cecco hanno deciso di tornare alla ribalta nel filone degli sparatutto, traendo ispirazione dai film statunitensi degli anni '50 in cui decine di improbabili razze aliene erano costantemente pronte ad invadere, chissà poi perché, la cara vecchia Terra. I vostri avversari saranno quindi quelli di sempre, ovvero i classici marziani, mentre sarà diverso dal solito lo sviluppo del gioco, grazie ad un paio di simpatiche caratteristiche implementate dai *designers* britannici.

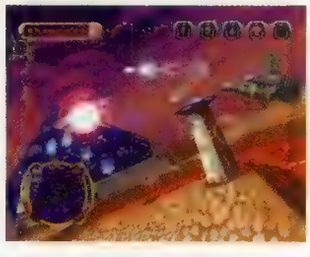
Il primo punto di rottura tra *B-Movie* e gli sparatutto classici è nell'impostazione generale dell'azione, che in questo caso viene visualizzata da una camera posta alle spalle della vostra nave; sarà quindi l'ambiente a ruotare, mentre il vostro veicolo rimarrà (in linea di massima) al centro dello schermo. Questo permette anche un'ottima rappresentazione dei livelli in cui vi troverete impegnati, che, oltre a vantare una discreta varietà, sono costruiti da un motore tridimensionale rapido e preciso; gli scenari sono quindi molto ricchi e dettagliati grazie all'uso di *textures* di buon livello, numerose costruzioni poligonali (tutte sensibili ai colpi sparati da voi e dagli alieni), strade affollate da omuncoli (ovviamente da trarre in salvo), boschi, tralicci dell'alta tensione e altre strutture inserite allo scopo di rendere più credibili le ambientazioni. Sono poi dello stesso livello qualitativo gli effetti luminosi associati al fuoco delle armi e alle scie lasciate dai velivoli, così come sono eccellenti le esplosioni, l'elevata quantità di oggetti in movimento sullo schermo e il *frame rate* costantemente ancorato a 50 fotogrammi al secondo; c'è però un prezzo da pagare per un tale (maniacale) livello di dettaglio, ed è probabilmente questo il motivo per cui il motore di *B-Movie* deve far ricorso ad una gran quantità di nebbia all'orizzonte, inserita per permettere alla CPU di non perdere colpi nei calcoli richiesti dall'abbondanza di poligoni utilizzati in contemporanea. Si tratta comunque di un difetto marginale, che passa decisamente in secondo piano rispetto all'epico spettacolo offerto nei momenti di maggior caos guerrafondaio.



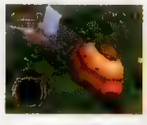
B-Movie *è un titolo di cui si è parlato troppo poco negli ultimi mesi, indubbiamente. E sì che Raffaele Cecco non è proprio l'ultimo degli arrivati...*

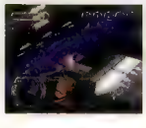
La struttura di *B-Movie* è articolata in una serie di missioni, a loro volta composte da un set di obiettivi da conseguire in successione. Nel corso della prima uscita, ad esempio, il vostro compito iniziale consisterà nell'allontanamento di tutti i civili da una zona sospetta, presso la quale verranno poi inviati degli scienziati; a questo punto dovrete sorvegliare il posto fino all'arrivo degli UFO, che potrete abbattere solo dopo un eventuale attacco da parte loro. Tra i numerosi compiti che vi verranno assegnati nel corso del gioco potrete inoltre trovare missioni di scorta a determinati veicoli, trasporto di cannoni antiaerei da piazzare a difesa dei cittadini, recupero di materiale per la costruzione di un pozzo petrolifero e cattura degli alieni sbarcati sul suolo terrestre. Peccato però che ad una così ampia rosa di obiettivi non corrisponda un sostanzioso aumento nella varietà, che dopo un certo numero (comunque cospicuo) di partite potrebbe cominciare a scemare in modo preoccupante; l'impressione che si ricava dopo parecchie ore di gioco è infatti di omogeneità, con le missioni che tendono ad assomigliarsi nonostante i cambi di ambientazione. Ma non è tanto questo il vero problema della struttura proposta da King of the Jungle, quanto la necessità di ripetere l'intera missione da capo qualora ci si trovi nell'impossibilità di raggiungere uno degli obiettivi (magari proprio l'ultimo, che potrebbe essere il recupero di un fetentissimo scienziato disperso chissà dove e rimasto come unico ostacolo tra voi e il passaggio al livello successivo). Questo tipo di situazione apre le porte con eccessiva frequenza a fenomeni di inutile frustrazione e composta disperazione, tanto più che il gioco non è esattamente uno dei più facili disponibili su PlayStation. Le navi aliene alla caccia del vostro velivolo sono



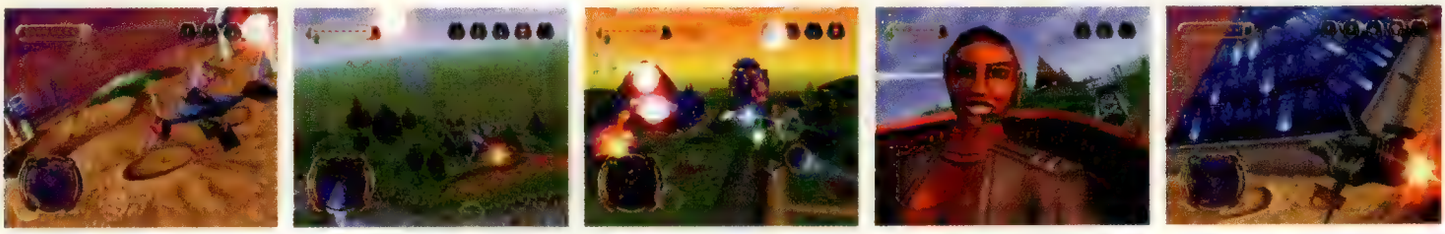


(Sotto) **Ammazzaò, che brutto! Questo tizio sembra una versione super-deformed di Fidel Castro!**





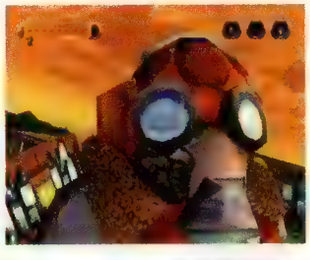
Titolo : **B-Movie**
Casa : **GT Interactive**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Sparatutto**



infatti tantissime, e molte di esse necessitano di più colpi (perlomeno con le armi standard) per essere abbattute; i tiratori marziani, poi, sono quasi infallibili, tanto che ogni tre o quattro colpi sparati al vostro indirizzo almeno uno va immancabilmente a segno. Evitare le decine di proiettili, del resto, è un'operazione tutt'altro che semplice, dato che in caso di movimento laterale le armi della vostra nave diventano tremendamente imprecise, impedendo di fatto una strategia di attacco in concomitanza con le schivate.

Defender anyone?

La faccenda viene ulteriormente complicata dalla continua necessità di raccogliere persone e oggetti in giro per lo scenario, sempre con decine di alieni che vi sparano addosso tutto ciò che hanno a portata di mano. Il raggio traente in dotazione alla vostra nave è infatti di un'imprecisione a dir poco snervante, con inspiegabili e frequenti problemi nell'agganciamento di bersagli che in realtà si trovano in posizione a dir poco perfetta; anche il rilascio dei carichi soffre di simili impuntamenti, con persone che invece di apparire al di sotto della vostra nave finiscono (non si sa come né perché) diverse decine di metri più avanti. Le tristi conseguenze di tanta imprecisione le scoprirete probabilmente a vostre spese, con gli alieni che spesso vi abbatteranno nel corso di un recupero apparentemente facilissimo, ma in realtà ancora infruttuoso dopo una decina di secondi di tentativi, o con la morte di uno scienziato (babbeo) impossibile da agganciare e ovviamente fondamentale per il proseguimento della missione. Tra l'altro, parlando di scienziati, bisogna menzionare la possibilità di raccogliere i materiali depositati dalle navi aliene abbattute per poi farli analizzare dagli studiosi salvati nel corso della battaglia; in questo modo sarà possibile sviluppare nuove armi e nuove astronavi, anche se la disponibilità relativamente scarsa di risorse (non tutti i marziani distrutti rilasciano minerali, purtroppo) rallenterà quasi sicuramente i vostri progressi, impedendovi di mettere le mani su potenziamenti che con tutta probabilità snellirebbero l'andamento del gioco. Gioco che in ogni caso, nonostante i fastidiosi difetti sin qui elencati, rimane decisamente valido e divertente, almeno per i giocatori più pazienti e per quelli abituati alle sfide di stampo tipicamente inglese (i giochi prodotti in Inghilterra sono da sempre i più difficili, al punto da essere solitamente ammorbiditi prima di un'eventuale pubblicazione negli Stati Uniti e in Giappone). Le idee implementate in ***B-Movie*** sono infatti molto stimolanti, mentre l'elevato livello di sfida e la curiosità nei confronti dei livelli successivi possono facilmente spingere alla proverbiale partita in più. Se però non vi piacciono gli sparatutto, e soprattutto se non siete disposti a rodervi il fegato in diverse situazioni, sappiate che da questo gioco non guadagnerete un singolo attimo di divertimento, ma solo arrabbiature a ripetizione.



Shrapnel

Hmmm, questa struttura più che una costruzione marziana ricorda la piramide del Louvre...

(Sotto) Distruzione totale alla Casa Bianca! E una volta tanto il procuratore Starr non c'entra un bel niente...

Commento **Pur rimanendo indirizzato ad una fascia di giocatori ben precisa, *B-Movie* è indubbiamente un prodotto di qualità; questo non significa che sia privo di difetti, o che possa essere considerato universalmente divertente, ma nonostante tutto il prodotto di Raffaele Cecco apre interessanti possibilità in un mercato altrimenti stagnante. Se vi sentite in grado di ripetere le stesse missioni per un numero imprecisato di volte e non avete paura di affrontare decine di navi aliene *B-Movie* fa decisamente per voi, ma se i giochi difficili non sono il vostro pane lasciate perdere e passate oltre.**

Pro...

- *Buona tecnica*
- *Distruzione di massa*

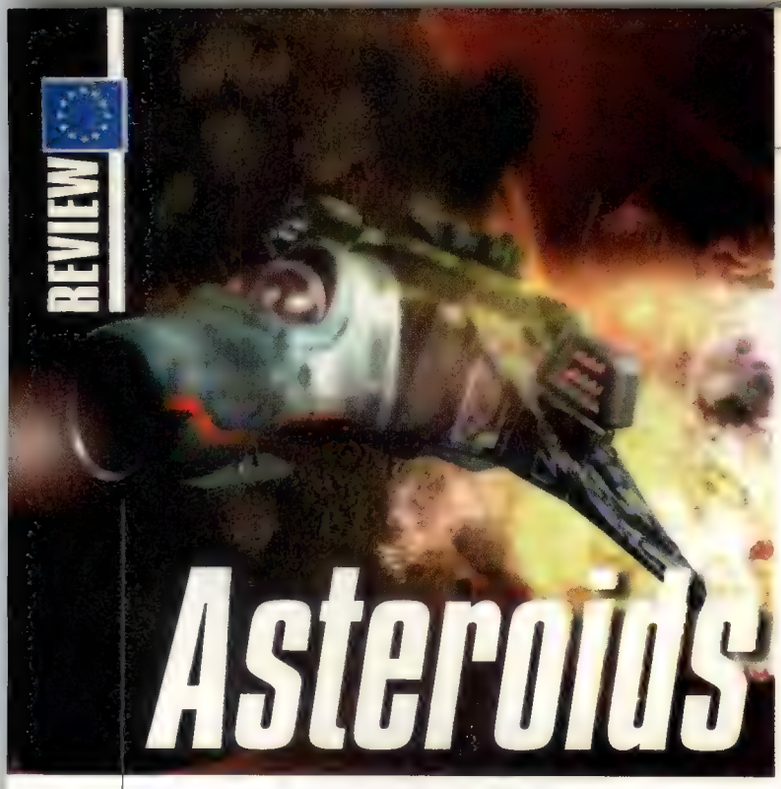
Contro...

- *Inutilmente frustrante*
- *Potenzialmente ripetitivo*

La pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**84**
Longevità	**82**
Originalità	**86**

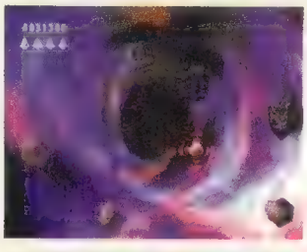
85



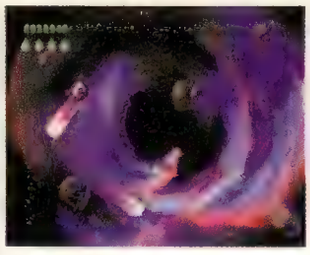
Asteroids

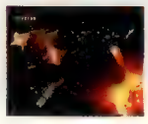
Alzi la mano chi tra voi, incalliti *retrogamers*, non ha provato un tuffo al cuore leggendo il titolo di questa recensione. **Ebbene sì, quella che ci troviamo ad analizzare questo mese è proprio la versione riveduta e corretta di uno dei grandi classici dei videogiochi. Sono passati infatti quasi vent'anni dal giorno in cui *Asteroids* fece la propria comparsa nei bar e nelle sale giochi di tutto il mondo.**

Il prodotto si presentava come qualcosa di rivoluzionario: l'*engine* grafico vettoriale che proponeva (una novità assoluta nel panorama dell'intrattenimento elettronico di allora) era riuscito, grazie alla precisione dei disegni sullo schermo e alla fluidità dei loro movimenti, a far sembrare obsoleto un titolo come *Space Invaders* che fino a poco tempo prima aveva fatto impazzire milioni di ragazzini. La meccanica di gioco poi, che consentiva all'utente di muovere la propria astronave a piacimento per tutto lo schermo, era stata accolta come un'innovazione quasi fantascientifica, in particolare considerando le limitatissime possibilità di azione che venivano consentite dagli altri *videogames* dell'epoca.



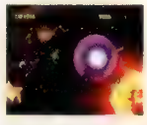
Probabilmente nell'intento di soddisfare i desideri nostalgici di molti utenti PlayStation, che, ormai quasi trentenni, vorrebbero rivivere emozioni provate in un passato ormai lontano, ecco dunque che si spiega la decisione di Activision di pubblicare questa nuova versione di *Asteroids*, completamente riscritta e riadattata al fine di ottenere un prodotto al passo con gli standard videoludici moderni, pur mantenendo immutato lo "spirito" che era alla base del successo del gioco originale. Scopo e struttura di gioco sono rimasti quasi del tutto invariati: dovrete quindi anche stavolta muovere la vostra astronave sullo schermo in modo da distruggere, riducendoli di dimensione ogni volta che li colpite, alcuni asteroidi, dai quali nello stesso tempo dovrete fare attenzione a non farvi speronare. Ogni volta che avrete liberato lo schermo da tutti i detriti potrete passare allo *stage* successivo. Le novità, oltre al *restyling* grafico di cui parleremo più avanti, sono costituite principalmente dall'introduzione di alcuni elementi di contorno che dovrebbero contribuire a rendere un po' più varia la struttura di gioco, alla lunga piuttosto monotona, che caratterizzava la versione originale. Tra un meteorite e l'altro, ora potrete dunque veder comparire alcune sonde *bonus* che, una volta raccolte passandoci sopra con la vostra astronave, vi consentiranno di usufruire di particolari barriere, *smart bomb*, mine e così via. Si segnala anche la presenza di alcuni strani asteroidi a forma di cristallo che, una volta colpiti, nel caso non li distruggiate subito completamente, cominceranno a rigenerarsi da soli complicandovi non poco le cose.



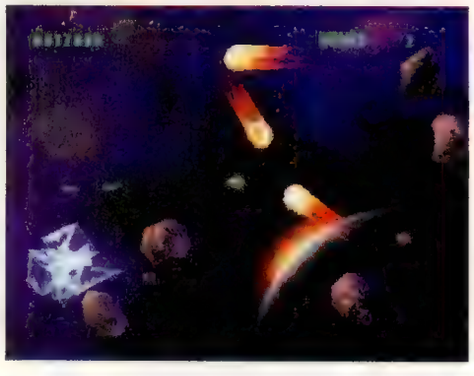


Un'altra novità di rilievo è costituita dall'inserimento all'interno del gioco di alcuni livelli segreti nei quali le particolari condizioni ambientali vi costringeranno in alcuni casi a rivedere anche le vostre tecniche di combattimento (la presenza di buchi neri, ad esempio, provoca diverse reazioni inerziali della navetta). In ogni caso, come ho già accennato, le innovazioni più radicali di questo gioco rispetto alla versione originale sono costituite dal totale rifacimento che ha investito la parte grafica. Al posto dei minimali disegni a vettori che prima venivano utilizzati per rappresentare i vari elementi in movimento sullo schermo, sono ora state utilizzate delle ben più moderne costruzioni poligonali ricoperte da *texture*. L'effetto generale è abbastanza gradevole da vedere: le realistiche rotazioni compiute dagli asteroidi durante il loro spostamento evidenziano il discreto sforzo compiuto a livello di programmazione, anche se, a dire la verità, non penso che la scrittura del codice di questo *Asteroids* abbia richiesto sforzi immani da parte dei suoi autori. Per quanto riguarda la giocabilità, essendo il titolo, a livello strutturale e di *gameplay*, praticamente identico all'originale, ripensando al vecchio *coin-op* potrete farvi facilmente un'idea di cosa vi aspetti: l'incredibile immediatezza e freneticità dell'azione di gioco vi catturerano già al primo istante, ma la monotonia e ripetitività dei vari stage (cui solo minimamente le innovazioni hanno saputo porre rimedio) limiteranno ben presto il vostro entusiasmo iniziale. Chicca finale per i più fanatici: all'interno del gioco è "nascosta" la versione originale di *Asteroids*. Prevedibile.

PASSANDO CON LA VOSTRA NAVETTA SULLE SONDE BONUS CHE COMPAIONO SULLO SCHERMO DI TANTO IN TANTO, OTTERRETE DELLE ARMI EXTRA.



IGOR



Commento **Quando mi capita di giocare a titoli come *Asteroids*, ovvero a rifacimenti più o meno fedeli di veri e propri miti della storia dei *videogames*, provo spesso una particolare sensazione di smarrimento: dopo l'entusiasmo iniziale causato dal senso di *deja-vu* che mi investe nei primi minuti di gioco, una volta ripreso pieno possesso delle mie capacità critiche e di analisi, mi sono chiesto più di una volta: "ma è possibile che solo 15-20 anni fa io, e insieme a me tutto lo sterminato popolo dei videogiocatori, mi divertissi come un matto con tali prodotti?". Lo so, lo so, la questione del *retrogaming* costituisce uno degli argomenti più scottanti nell'ambito dell'odierna dialettica videoludica: la frattura tra la schiera degli inguaribili nostalgici e quella degli *otaku* amanti dell'innovazione ad ogni costo appare sempre più insanabile. Per evitare di inserirmi in dispute delle quali probabilmente non saprei poi sostenere il peso mi limiterò quindi a consigliare ai rappresentanti della prima "fazione" di dare un'occhiata a questo *Asteroids*. Per quanto riguarda gli altri... beh, credo che di titoli per PlayStation a disposizione ce ne siano diverse centinaia...**

Titolo : Asteroids
Casa : Activision
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

Pro...
- *In fin dei conti è **Asteroids***
- *Abbastanza divertente...*

Contro...
- *...per circa un'ora*
- *Solo per inconsolabili nostalgici*

La Pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **70**
Longevità : **63**
Originalità : **60**

69

PROMOGRAPH *advertising*

M-Games

Via Giuba 28/A - 20132 Milano
Telefono - Fax: 02.28.94.641

PlayStation

GIOCHI USATI A PARTIRE DA LIT. 20.000
GIOCHI NUOVI A PARTIRE DA LIT. 49.000

NINTENDO 64

GIOCHI USATI A PARTIRE DA LIT. 50.000
GIOCHI NUOVI A PARTIRE DA LIT. 99.000

SEGA SATURN

GIOCHI USATI A PARTIRE DA LIT. 20.000

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI

Portaceli pure in negozio, te li sconteremo sull'acquisto di altri giochi usati o nuovi, oppure se abiti fuori Milano, compila il tagliando qui sotto e spediscicelo, ti invieremo GRATIS il nostro catalogo di accessori e giochi nuovi e usati.

Desidero ricevere GRATIS il catalogo M-GAMES e tutte le informazioni possibili su come acquistare e vendere i miei giochi usati.

- ☐ **PLAYSTATION**
- ☐ **NINTENDO 64**
- ☐ **SATURN**

Segnare con una X, la console o le console interessate!!!!!!

Ritaglia questo tagliando e spedisci il tutto a:
M-GAMES Videogiochi
Via Giuba 28/A - 20132 Milano
Oppure via fax al numero:
02.28.94.641

COGNOME: _____

NOME: _____

INDIRIZZO: _____ N.: _____

LOCALITÀ: _____

C.A.P.: _____ PROVINCIA: _____

TELEFONO: _____ DATA DI NASCITA: _____

TELEFONO
02.28.94.641

CONSEGNE GRATIS IN TUTTA ITALIA
Ordinando almeno 2 prodotti

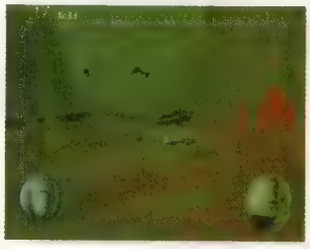
SIAMO GLI UNICI SPECIALIZZATI NEI GIOCHI USATI!!!!!!

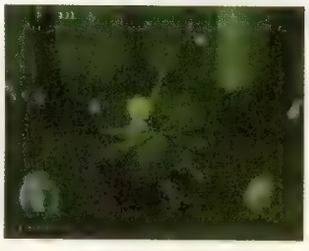
SIAMO APERTI TUTTE LE DOMENICHE DI DICEMBRE

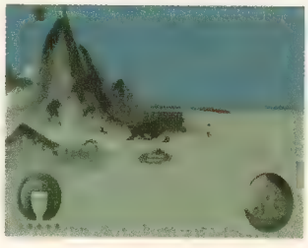
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

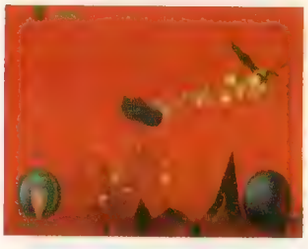
V2000

Alieni è bello, ma insetti fa un po' schifo. Per questo motivo David Braben ha deciso di proporre, in un mercato inflazionato da titoli sempre più standardizzati, il *remake* di uno dei suoi lavori meglio riusciti, *Virus*, un titolo altamente originale che risale ai mitici anni '80 e che fece la sua prima apparizione su Archimedes. Ecco quindi pronta la scusa per piazzarci sotto il naso questo *V2000*, titolo che vede un nugolo di insetti infestare il globo terracqueo e dove il nostro compito sarà quello di organizzar loro il party di benvenuto.

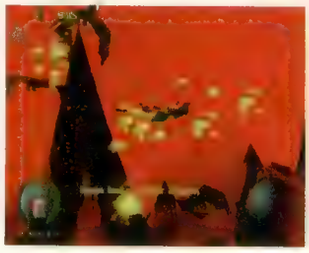


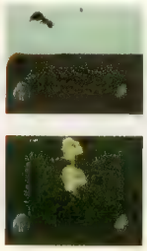


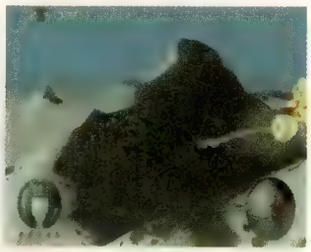


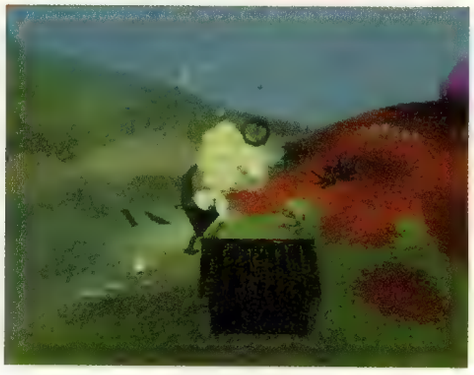


Ci troveremo così a scorrazzare lungo varie locazioni 3D, arrostendo zanzare e recuperando esseri umani. L'ultimo uomo (o bruco) rimasto sarà il vincitore. Semplice? Non direi: volare e distruggere insetti in *V2000* non è infatti così facile come in altri sparatutto più classici. Spesso vi capiterà di intimare alla vostra navicella di sparare o di volare in una determinata direzione e quella aprirà il fuoco su una chiesetta oppure andrà a schiantarsi contro la prima costruzione presente sullo schermo, il tutto per via di un maledettissimo sistema di propulsione inerziale. Passerete così le prime partite a inveire contro il sistema di controllo, tentando di mantenere l'assetto della nave mentre inquadrate i vari scarafaggi. Una volta masterizzato il tutto però sarete in grado di esibirvi in una spettacolare serie di evoluzioni, almeno fino a quando non verrete disturbati dalle forti correnti d'aria e perturbazioni atmosferiche che infestano gli schemi più avanzati. Uno dei motivi per cui è cosa buona e giusta salvare gli esseri umani invece che schierarsi dalla parte degli insetti è la propensione dei primi alle attività lavorative. Per questo motivo, uno degli obiettivi da perseguire sarà quello di salvare più ominidi possibile per poi trasportarli nelle vostre fabbriche, dove questi si impegneranno a costruire armi sempre più potenti oltre a qualche piccolo extra che vi consentirà, ad esempio, di trasformare il vostro veicolo in un sttomarino. Strutturalmente parlando *V2000* è un altro di quei titoli che ha risentito, e in maniera anche abbastanza evidente, del balzo generazionale. Il gioco originale era un vero e proprio classico ai suoi tempi; sfortunatamente il tempo passa per tutti e così, anche in questo caso, ci troviamo di fronte ad un prodotto ben confezionato ma la cui azione risulta estremamente ripetitiva e lineare per gli standard odierni e questo nonostante la presenza di alcune varianti. Infatti, a livello di meccanica di gioco, *V2000* non è una semplice corsa al massacro, visto che non bisogna solo eliminare il maggior numero di insetti nel minor tempo possibile. Dovrete riuscire anche a sviluppare una strategia: se gli alieni riusciranno a spargere abbastanza virus sul vostro pianeta per voi sarà finita così, oltre a muovervi, dovrete anche fare la guardia alle centrali e ai punti di rifornimento. Vi troverete quindi a controllate la mappa per trovare segni di attività degli insetti per poi puntare nelle zone più pesantemente attaccate in modo da salvare qualche pianta e animale. Tecnicamente parlando il prodotto non spinge certo l'*hardware* del PlayStation ai suoi limiti: la grafica poligonale è pulita e definita, tuttavia l'orizzonte di gioco risulta abbastanza limitato con alcuni tagli evidenti. Il *frame rate* si mantiene sempre su livelli accettabili e, a conti fatti, si può dire che l'intera veste grafica risulti funzionale, ma anche priva di quegli estetismi che caratterizzano ormai gran parte dei titoli di recente produzione.



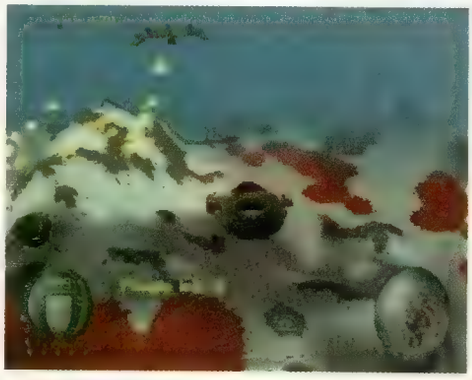


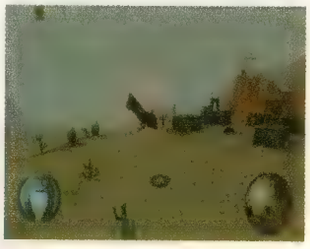


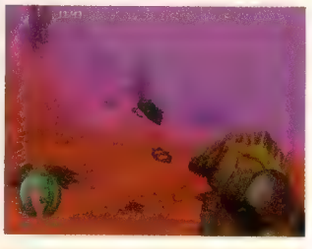


(Sopra)* V2000 *li ammazza stecchiti... Morite, insetti malefici!

(Sotto) Recuperate gli esseri umani e trasportateli nelle vostre fabbriche per fargli costruire nuove armi.







SHOCUN

Commento ***V2000* è un titolo caratterizzato da alcune interessanti trovate. Tralasciando la veste grafica, basica ma funzionale, bisogna dire che il prodotto risulta strutturalmente solido e ricco di buone idee (anche se molte sono state trasportate dalla versione originale). Purtroppo la meccanica di gioco diventa alla lunga estremamente ripetitiva, una ripetitività alla quale si vanno ad aggiungere un sistema di controllo efficace e completo, ma al tempo stesso dannatamente difficile da padroneggiare, ed una totale mancanza di spettacolarità.**

Titolo : V2000
Casa : Grolier Interactive
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto

Pro...

- Buona meccanica di gioco
- Appassionante

Contro...

- Struttura lineare e ripetitiva
- Sistema di controllo ostico

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **72**
Giocabilità : **68**
Longevità : **73**
Originalità : **75**

75

Psybadek

Scoprite la Gioia nella tavola sicura

PlayStation

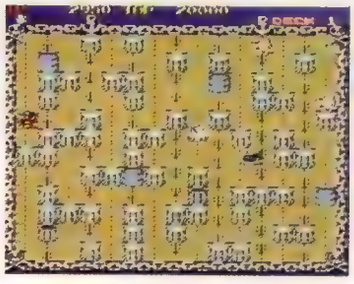
VANS @ JD

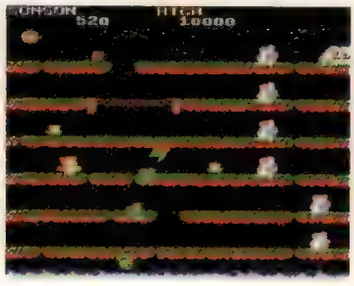
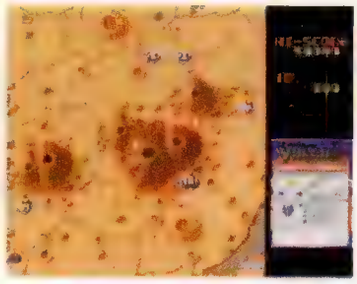
Con i brani di Bentley Rhythm Ace e David Holmes

VANS FUORI DAL COMUNE

FANTASTICI ADESIVI

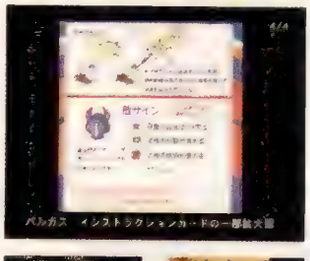
Rian Hughes at Device.



Capcom Generation Vol. 3

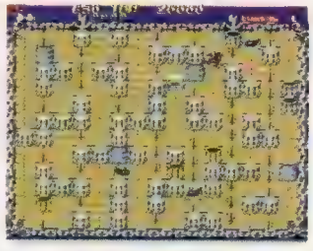
A giudicare dalla notevole quantità di titoli dedicati al *retrogaming* lanciati negli ultimi mesi su PlayStation, e considerando il notevole successo riscosso dai vari emulatori di vecchi *coin-op*, disponibili su PC (*MAME* in primis) non si può non concludere che il videogiocatore medio, all'alba del duemila, sia in fondo un grande nostalgico.
Dopo l'ottimo *Generation Vol. 2* che, il mese scorso, ci ha fatto rivivere le emozioni di veri e propri miti della storia dei videogiochi quali erano *Ghost'n Goblins* e *Ghouls'n Ghosts*, stavolta Capcom, con il terzo capitolo della propria collana ha deciso di pubblicare una collezione di titoli che, ai tempi, passarono abbastanza inosservati, almeno qui in Italia. Per la precisione i quattro giochi contenuti nel CD sono: ***Vulgus*** (genere sparatutto), ***Sonson*** (*platform*), ***Pirate Ship Higemaru*** (labirinto ***Pac Man-style***) ed ***Exed Exes*** (altro sparatutto). Rispettando in pieno la tradizione delle varie collezioni di *retrogaming*, anche stavolta, dalla schermata delle opzioni che fa da introduzione ai vari giochi, potrete muovervi attraverso alcuni menù che vi consentiranno di ottenere dettagliate informazioni su tutto ciò che riguarda i titoli contenuti nella raccolta. Selezionando le varie possibilità potrete quindi ammirare delle foto raffiguranti il *coin-op* originale, esaminare tutti i retroscena legati alla realizzazione del gioco (anche se, a dire la verità, questa sezione non è molto fruibile visto che i testi sono quasi tutti in giapponese...), analizzarne uno ad uno i vari protagonisti (amici e nemici) ed ottenere alcuni utili consigli e trucchi da utilizzare durante l'azione vera e propria. Come ho accennato i quattro titoli disponibili sul CD non possono essere certo considerati delle pietre miliari della storia dei *videogames* e vi assicuro che pochi minuti di gioco vi saranno sufficienti per capire il motivo della loro scarsa fama. ***Vulgus***, sicuramente il titolo più "dignitoso" del lotto, è uno sparatutto a scorrimento verticale (simpatica l'opzione per visualizzare l'azione a tutto schermo piazzando il televisore su un lato), per intenderci, sulla falsariga del mitico ***Xevious***, del quale però non condivide né la buona realizzazione tecnica, né la riuscita meccanica di gioco. ***Sonson***, invece è una sorta di *platform* a scorrimento orizzontale nel quale vi troverete impegnati ad eliminare orde di nemici muovendovi tra i vari ripiani nei quali viene divisa l'area d'azione: il gioco è molto immediato da padroneggiare, ma bisogna dire che altrettanto immediata sarà la velocità con la quale ***Sonson*** supererà le vostre capacità di sopportazione della noia, costringendovi a selezionare senza indugio l'opzione *Quit game*. Il terzo titolo è ***Pirate Ship Higemaru***: ambientato in una serie di labirinti privi di *scrolling*, il gioco ricorda vagamente il caro vecchio ***Pengo***. In questo caso però la realizzazione tecnica si assesta su livelli decisamente imbarazzanti. L'ultima possibilità di scelta è offerta da ***Exed Exes***, un altro sparatutto a scorrimento verticale che si distingue principalmente per la grafica a dir poco spartana e la struttura di gioco che, ricorrendo ad un eufemismo, si potrebbe definire elementare. A questo punto, come avrete capito, rimane ben poco da dire a proposito del terzo volume della serie ***Generation***, se non che appare veramente insensata la scelta di Capcom di pubblicare in un solo CD ben quattro titoli assolutamente privi di qualsiasi attrattiva, a così breve distanza dall'uscita dell'interessantissima raccolta del mese scorso.



Titolo : **Capcom G. Volume 3**
Casa : **Capcom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Retrogaming**

(A destra) ***Pirate Ship Higemaru: quando si dice grafica spartana... Beh, almeno l'effetto bad clipping è del tutto assente...***

(Sotto) ***Tra i quattro titoli presenti nella raccolta, Vulgus è sicuramente il più interessante.***



Certo, la schiera di *retrogamers* affamati di "cari vecchi giochi dei tempi che furono" è sempre molto folta, ma in casi come questo, penso che anche i più incalliti tra i nostalgici potrebbero cominciare a rivedere le proprie posizioni di estrema critica nei confronti della produzione videoludica dei nostri giorni.

IGOR

Si ringrazia
Halloween Games
per il CD

Commento **Sinceramente mi è stato assai difficile riuscire ad individuare un motivo che possa spingere qualcuno all'acquisto di questo titolo. Alla fine sono giunto alla conclusione che le uniche persone che potrebbero essere interessate a *Capcom Generation Vol. 3* sono coloro che volessero a tutti i costi completare la propria collezione di vecchi videogames, inaugurata con i vari *Namco Museum*. Se però avete intenzione di portarvi a casa questa raccolta per poi giocarci effettivamente, in tal caso vi consiglio vivamente, prima di accendere la PlayStation e inserire il CD, di prepararvi moralmente allo spettacolo grafico che vi aspetta, dedicandovi a qualche sessione di gioco con il caro vecchio Spectrum che avevate messo a prendere polvere in fondo all'armadio...**

Pro...
- *Per la vostra collezione...*
- *...o quella di qualche amico (o nemico)*

Contro...
- *Bisogna fare un elenco?*
- *Sconsigliabile anche ai retrogamers*

La Pagella...

Grafica : **NG**
Sonoro : **NG**
Giocabilità : **NG**
Longevità : **NG**
Originalità : **NG**

45

MAD CATZ DUAL FORCE

REAL VIBRATION!

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.
Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

MAD CATZ

PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@3dplanet.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

V-Rally

Quando *V-Rally* ha fatto la propria comparsa su PlayStation, la situazione dei giochi di guida per la console Sony era sostanzialmente diversa. *Gran Turismo* e *Colin McRae Rally* erano presenti solamente nella capoccia dei rispettivi programmatori e, tutto sommato, i *racing game* di grandissima qualità erano davvero pochi.

Titolo : V-Rally
Casa : Infogrames
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Le caratteristiche che avevano decretato il successo del titolo Infogrames, rimaste immutate in quest'edizione *Platinum*, risiedono sia nella realizzazione tecnica che nella struttura di gioco; uno degli aspetti che colpisce maggiormente infatti è la notevole velocità dello *scrolling* che, anche nei momenti più "critici" (ovvero quando sono presenti quattro macchine sullo schermo) mantiene sempre un livello di fluidità ottimale, senza *pop-up* e compagnia bella.
Decisamente interessanti anche le ambientazioni che riproducono con buona cura le condizioni climatiche che caratterizzano i principali rally; per riuscire a vincere il campionato bisogna quindi affrontare le innevate montagne del nord europeo, le assolate terre africane oppure la campagna inglese, con la sua pericolosissima nebbia e le stradine ricche di curve e tornanti.
In totale i programmatori hanno inserito un numero veramente impressionante di percorsi (ben 42, suddivisi in gruppi di tre) in modo da rendere la sfida sempre interessante e coinvolgente: se infatti riuscire a primeggiare in alcuni rally non è impresa troppo ardua, alcune gare sono rese più difficili, oltre che dall'abilità degli avversari, da fattori ambientali. Interessante la struttura di ogni gara, visto che sono presenti prove speciali (che hanno una partenza e un arrivo distinti) e tappe normali in cui bisogna affrontare tre giri di un percorso. Oltre ad imparare la conformazione di ogni tracciato, è inoltre importante riuscire a sfruttare al meglio le caratteristiche della vettura prescelta; nella migliore tradizione del genere infatti sono disponibili diverse auto che in questa versione *Platinum* sono aumentate rispetto all'originale, visto che al parco macchine è stata aggiunta anche la Toyota Corolla WRC. Altro punto di forza di *V-Rally* è senza dubbio il sistema di controllo: qualunque

sia la macchina prescelta si ha sempre la sensazione di padroneggiare appieno i movimenti e, come accade nei rally veri, è importante imparare a sgommare e controsterzare soprattutto in corrispondenza delle curve più secche e insidiose.
Globalmente, a quasi un anno e mezzo dalla sua uscita originale, *V-Rally* rimane sempre un gran titolo; anche se nel corso di quest'anno sono state realizzate produzioni sicuramente superiori, il titolo Infogrames può

LA NEVE RENDE OVVIAMENTE IL CONTROLLO DEL MEZZO MOLTO MENO SEMPLICE: FATE ATTENZIONE SOPRATTUTTO ALLE CURVE SECCHE.

comunque contare su tutte quelle caratteristiche in grado di rendere un gioco divertente e longevo. Se poi consideriamo che si tratta di una versione economica, direi che l'acquisto è caldamente consigliato.

END

Commento ***V-Rally*** **è un titolo in cui sono presenti tutti gli elementi necessari a decretare il successo di un gioco di guida: oltre a una realizzazione tecnica notevole, soprattutto per quanto riguarda lo *scrolling* che non subisce mai alcun tipo di scatto o rallentamento, il titolo Infogrames può contare anche su una notevolissima giocabilità. Sia nel gioco in singolo che in quello in coppia infatti il divertimento è garantito, grazie ad un sistema di controllo praticamente perfetto. *V-Rally* rimane dunque un titolo caldamente consigliato, che certamente farà la felicità di tutti gli appassionati del genere che, per un motivo o per l'altro, non l'hanno acquistato quando è uscito per la prima volta poco più di un anno fa.**

Pro...
- *Ottima realizzazione tecnica*
- *Giocabile*

Contro...
- *Dopo un po' di partite sin troppo facile*
- *Per certi frangenti poco realistico*

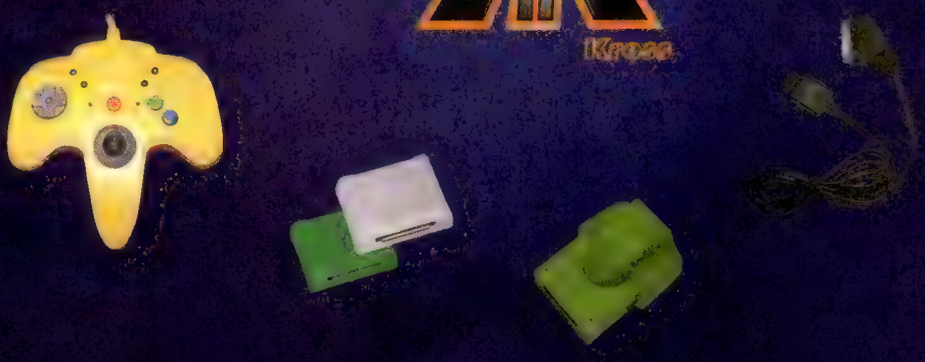
La Pagella...

Grafica : **89**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **90**
Longevità : **89**
Originalità : **80**

88

Milano +39 02 4820 5816 Fax 4820 5818
Napoli +39 081 246 2211 Fax 246 2222
www.arieteinformatica.com

Ariete



KaPS
THE 3000 TECH

Look for those Bad guys

K-t1me - 4all-U-Need

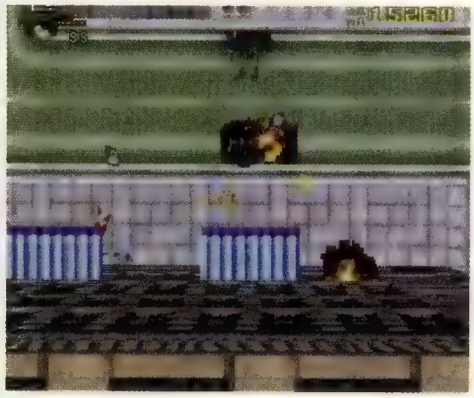
#1 Stefy Bau' - Sales dept

#5 Paola Cazzola - Sales dept

#!% - Alba - Tech dept.

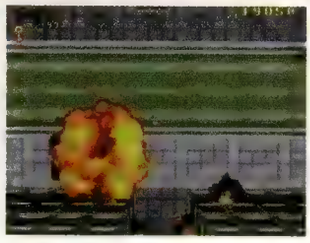
Ariete informatica srl
Via San Romanello, 85 - 20153 Milano - Italy

Grand Theft Auto

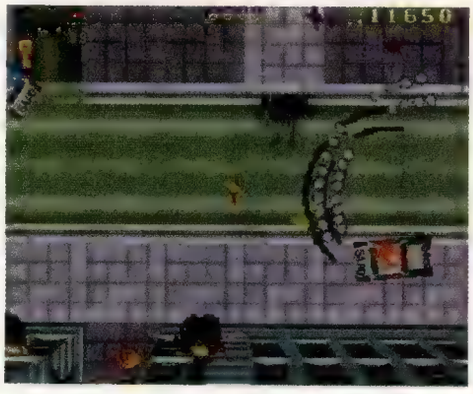


Grand Theft Auto ha sollevato un polverone enorme alla sua uscita nel Regno Unito: la stampa "ordinaria" ha evidenziato il contenuto diseducativo del gioco (c'era da dubitarne?), mentre quella specializzata ha esaltato il prodotto di DMA Design, sottolineandone l'originalità senza evidenziarne (volutamente?) gli ovvi limiti. SPC (recensione sul #43) non si è allineata al parere dei colleghi d'oltremanica allora e, purtroppo, non può condividerne le opinioni nemmeno in occasione dell'uscita della versione *Platinum*: paradossalmente c'è solo da sperare in un ipotetico *Grand Theft Auto 2* in cui vengano corretti gli ovvi difetti del predecessore e sviluppate adeguatamente le, ottime, idee alla base del gioco.

SIMON



(Sotto) Accidenti, un posto di blocco, ma non mi prenderete mai vivo... Ehi, cosa fate con quelle pistole? Scherzavo!



Negli ultimi tempi abbiamo spesso assistito all'uscita di videogiochi in cui ci veniva richiesto di vestire i panni dei "cattivi" della situazione. DMA Design, team dal *pedigree* eccellente, ha portato all'estremo questo concetto un annetto or sono con *Grand Theft Auto*, titolo ora disponibile in versione economica, in cui è necessario impersonare un criminale alle prime armi.

Il gioco è ambientato nei meandri di tre città che riprendono, abbastanza palesemente, le metropoli di New York, San Francisco e Miami. Il protagonista può scegliere fra diverse "missioni" che vanno dal semplice trasporto di sostanze stupefacenti al più impegnativo rapimento di persona. Comune denominatore di queste "imprese" è comunque sempre il furto di auto, grazie al quale potrete scorrazzare per la città in barba alla leggi che regolano il codice stradale: scontri a fuoco con la polizia, superamenti di posti di blocco e incidenti catastrofici fanno tutti parte del repertorio di *Grand Theft Auto* e, anzi, ne costituiscono la spina dorsale. Grande enfasi è posta infatti sulle differenti caratteristiche dei mezzi che popolano le città: si va da automobili sportive con cui destreggiarsi abilmente fra il traffico a pachidermici autobus, da potenti motociclette ad autopompe dei pompieri... Tutti mezzi... ehm, a nostra disposizione, previa "estrazione" del conducente con pistola spianata. E se poi le cose dovessero proprio mettersi male, potremo sempre scappare a piedi e tentare di seminare così i poliziotti incaricati di catturarci.

Se, com'è facilmente comprensibile, il punto di forza del gioco è rappresentato dall'originalità del *concept*, è altrettanto evidente dopo poche partite che il tallone d'Achille si annida nella mediocre realizzazione tecnica; la grafica di *Grand Theft Auto* ricorda quella delle migliori produzioni per 8-bit con uno *scrolling* traballante che fatica a proporci le città tridimensionali riprese dall'alto. In realtà, dopo un esame più accurato, altre magagne vengono in superficie e ci si rende conto che l'*engine* mediocre e la grafica essenziale non sono i soli difetti del titolo, ma anche la giocabilità presenta numerosi "buchi": il più importante è senza alcun dubbio la mancanza di una mappa che ci ragguagli sulle strade da imboccare per evitare di perdere ore e ore girando come ossessi nella speranza di imboccare la strada giusta per il nostro compito. Da evidenziare anche la scarsa varietà di situazioni proposte all'utente, con la monotonia che subentra dopo poche partite passate a rubare ogni tipo di mezzo possibile e immaginabile.

Titolo : **Grand Theft Auto**
Casa : **BMG**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Azione**

Commento ***Grand Theft Auto*** **è la dimostrazione lampante del fatto che un'idea originale da sola non basta a fare un gran videogioco, bensì dev'essere sviluppata in maniera adeguata e, possibilmente, supportata da una realizzazione tecnica almeno accettabile. L'appiattimento della curva del divertimento dopo poche partite è indice delle falle presenti nel *concept* del gioco e della leggerezza con cui la stampa specializzata ha trattato il titolo in occasione della sua uscita *full price*. Niente di nuovo sotto il sole...**

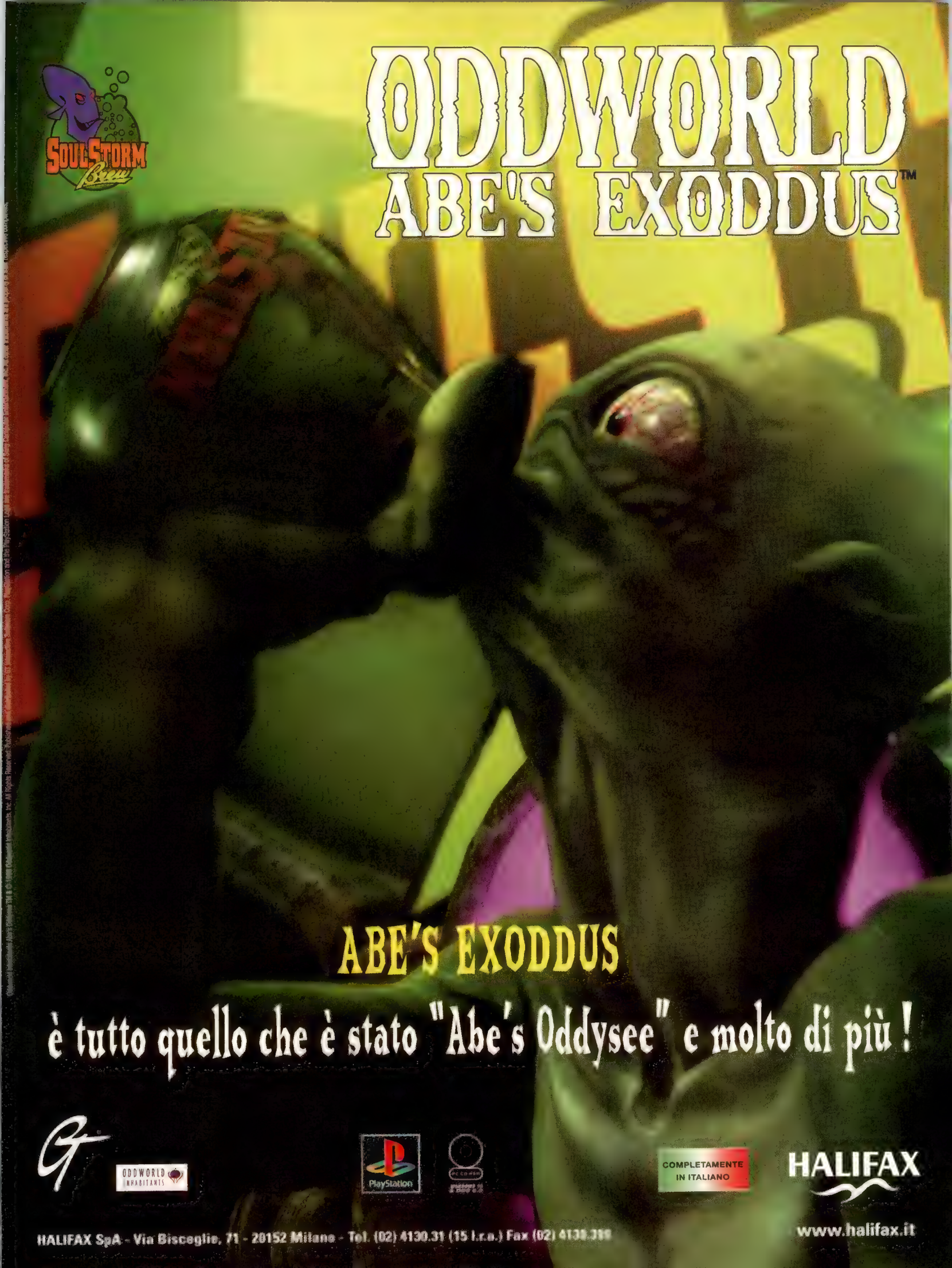
Pro...
- *Originale*
- *Divertente per le prime partite...*

Contro...
- *...ma alla lunga diventa monotono*
- *Tecnicamente mediocre*

La Pagella...

Grafica	**74**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**79**
Longevità	**79**
Originalità	**90**

79


SOULSTORM Brew
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™
ABE'S EXODDUS
è tutto quello che è stato "Abe's Oddysee" e molto di più!
ODDWORLD INHABITANTS
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
HALIFAX
HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it

Una volta ero felice. Avevo tutte le risposte, sapevo come risolvere ogni problema, pensavo di poter conquistare il mondo...

...poi ho perso la mia copia di PowerStation.

E' in edicola il nuovo numero di **POWERSTATION** con le guide complete a **COLIN MCRAE RALLY**, **BREATH OF FIRE III**, **HEART OF DARKNESS**, **DEAD OR ALIVE**, **POINT BLANK**, **BLASTO**, **MORTAL KOMBAT 4** e **VIGILANTE 8**, la seconda parte della soluzione di **ALUNDRA** e una marea di trucchi e codici per **ACTION REPLAY**. Fossimo in voi non ce lo lasceremmo scappare...

GIOCA CON LA TUA PLAYSTATION®

RIVISTA + DEMO GIOCABILE A SOLE L.12.000

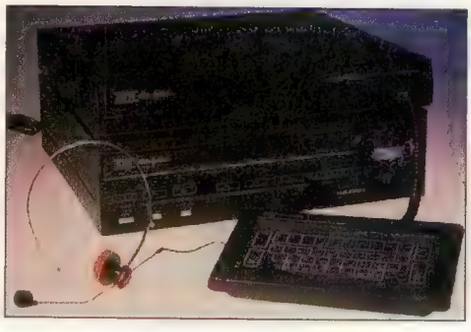
SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L.5.000

Retrogaming

PARTE QUINDICESIMA: ANCORA CRASH (1984-1987)

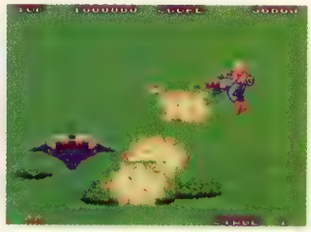
Eppure una nuova console era uscita nel 1984 (nel mondo occidentale, perché, sopresa sorpresa, nel 1983 in Giappone era uscito il Famicom. Che altri non era se non... il Nintendo NES, sotto altro nome e altra forma. Il seguito alla prossima puntata, curiosoni). Si trattava di un ibrido computer/console/lettore di *laser disk* con giochi su videodisco e controllo vocale tramite microfono. Spaziale, no? Peccato che l'Halcyon, tale il nome di questa meraviglia, non se lo sia filato praticamente nessuno: costava uno sproposito e in più era arrivato sul mercato in un momento in cui la gente a) aveva la nausea delle console, e b) aveva ancor più la nausea dei *laser games*. Creato da un team capeggiato da Don Bluth, il disegnatore di ***Dragon's Lair*** e del topolino Fievel, l'Halcyon vanta una biblioteca di *sofware* di tre, dico ben tre, giochi. Da piangere. Allora, riassumendo: nel mondo occidentale tra il 1984 e il 1987 la gente si dimenticò persino dell'esistenza delle console come forma di divertimento elettronico. In ogni caso, la rivoluzione home computer è stata molto salutare. Da un lato, sono convinto che se tutti per un certo periodo non avessero smanettato sulle tastiere di Vic 20, C64, Spectrum, Amiga, ST e via dicendo, familiarizzando così con tastiere, dischetti e gestione dati, nessuno starebbe usando Internet oggidì. L'incidenza del fenomeno della pirateria del *software* ha inoltre istruito il mercato del videogioco sui limiti della sicurezza e sull'importanza della tutela dei diritti d'autore, ma anche, e forse soprattutto, sulla necessità di offrire prodotti di buon livello a una clientela ormai informata e esigente. Fino ai tempi delle console pre-*crash*, le riviste si permettevano molto raramente di esprimere giudizi sulla qualità di un titolo. Prendete ad esempio la prima rivista italiana, la mitizzatissima *Videogiochi*: mai e poi mai che si sognassero di dire che un gioco Succhiava Reale Male, puzzava, faceva schifo, ecc. Naaaaaaaah, tutto bellissimo e originale, si limitavano a raccontarci la storiellina della trama (Paolo Cardillo e Fabio D'Italia ne sanno qualcosa, visto che ci hanno lavorato svariati secoli fa... Ndr). Le cose cambiarono rapidamente con la diffusione degli home computer: mitica la rivista inglese *Zzap!64*, tradotta e adattata anche in italiano, che non esitava assolutamente ad affibbiare dei bei voti stile 20/100 (addirittura anche meno di 10, ricordo). Passati I tempi in cui si vendeva di tutto, bastava che fosse elettronico (in quanto trattavasi di novità), il mercato cominciò a orientarsi verso una ricerca della qualità. Se fino alla fine degli anni '80 le case produttrici e i negozianti vedevano le riviste indipendenti come il fumo negli occhi, dovrebbero (o almeno AVREBBERO dovuto, a questo punto) ormai, anno di grazia 1998/99, rendersi conto che un controllo sulla qualità, un limite imposto al ciofechismo vendibile, è salutare non solo per i consumatori, ma anche per gli stessi produttori. Una qualità alta evita la saturazione, mantenendo elevate le vendite. Immaginate un mondo dove *Computer & Videogames* (la più antica rivista del settore, inglese, nata nell'81) o *Zzap!64* non siano mai esistite: vi trovereste a giocare con ***San Francisco Rush*** su PlayStation o ***Cruisin' World*** su N64 convinti che siano belli...

Ora, permettetemi un aneddoto: nel '92, un giorno d'estate, in pieno secondo *boom* delle console, il mio amico Alberto (esperto nonché smaliziato conoscitore e collezionista) ed io abbiamo rispolverato il mio buon vecchio Commodore 64 per un pomeriggio nostalgico alla ricerca del bel tempo andato. Il commento sonoro della giornata (tralasciando improperi e bestemmie) suonerebbe più o meno, una volta sintetizzato: *"Ma quanto piffero ci voleva per caricare un gioco da nastro?"*, *"Mimma, testina del registratore non allineata, ANCHE STAVOLTA???"*, ***"Crazy Comets**, bello questo! Dai, carica! ERA QUESTA SCHIFEZZA QUA? Bleahhhh!"* [Circa 20 caricamenti dopo] *"Dai, vedrai che **Sanxion** di Stavros Fasoulas, con la musichetta perfino nello schermo di caricamento... ALMENO questo doveva essere decente!* [due minuti dopo il caricamento] *...vabbé, spegni, va"*. E da quel giorno tornammo alle nostre console contemporanee con molta meno nostalgia per "i bei tempi andati" del C64, che fino a quel momento avevamo mitizzato non poco. Ok, confesso, quel giorno avevamo caricato solo versioni di giochi da bar, o comunque giochi di tipo *arcade*, non avventure né giochi originali creati specificamente per la macchina, che, come ho già ricordato, erano spesso invece ottimi prodotti, altamente giocabili: basti pensare ai vari, già ricordati o meno, ***Elite, Zac McKraken, Manic Mansion, Koronis Rift*** e ***Starglider***. Su C64 e Amiga hanno visto la luce serie che ancora oggi appassionano noi giocatori, apparendo in versioni aggiornate/rivedute/corrette e in una gran varietà di formati. Oltre al già citato ***Populous***, che ha dato il via ai vari tipi di simulazioni di vita/tecniche/strategiche, pensate alla serie di ***Dungeon Master***, senza la quale non avremmo oggi giochi quali ***Duke Nukem, Unreal***, anche ***Goldeneye***. In quanto ANCHE macchine da gioco, C64, Spectrum, Amiga, ST, perfino MSX, hanno il merito di aver imposto un elevato standard di qualità per quanto riguarda il *software* videoludico su computer, macchine cioé non nate per (e non esclusivamente dedicate a) i videogiochi. Per capire meglio cosa intendo, date un'occhiata ai primi giochi per IBM e compatibili serie 8086 e seguenti: spazzature immonde. Anche risalendo fino all'89, a ***Spherical***, se non erro uno dei primi giochi a 16 colori (Rainbow Arts), nonché primo solido tentativo di imporre i PC come macchine da gioco: si tratta di un clone di ***Wizball*** (C64 e Amiga), che però anche sul meno potente computerino a 64K della Commodore era infinitamente migliore. Se i giochi su PC oggi sono lo splendore quali sono, è grazie all'esperienza e all'evoluzione avvenuta con C64 e soci, dell'Amiga in particolare. Le capacità grafiche e sonore di questa macchina, ancora oggi rimarchevoli, hanno contribuito a spingere l'evoluzione grafico/sonora dei PC, che per anni hanno tentato di avvicinarsi almeno all'enorme successo internazionale di Amiga, prima, e di superarlo, poi. Ma dall'85 al '94 la macchina da videogiochi con più *software*, di più alta qualità, con le migliori capacità grafico/sonore era un computer... Non c'è storia, era proprio l'Amiga. E poi, ci siamo divertiti con C64, Spectrum, Amiga e ST: l'enorme diffusione ha significato per moltissimi di noi ore e ore (una parte sostanziale del nostro passato), trascorse a scambiare dischetti e cassette con gli amici, a contattarne di nuovi, a formarci un senso cri-



(Sotto) Uhm, vediamo... Controllo vocale, lettore di VideoCD, tastiera computer... Ma è l'Halcyon, tipico esempio di console-metà-ottanta-nata-morta!

Space Harrier: ***non vi sembrerà nulla di speciale oggi, ma vi assicuro che nell'86 mi aveva procurato una mezza sincope...***



...anche a causa dell'urlo raccapricciantemente digitalizzato, in caso di decesso, in esso contenuto.

tico commentando le ultime uscite. Forse uno dei punti più entusiasmanti era poter influire sui giochi stessi, modificandone i parametri. Ricordate *Peek* e *Poke*? Bloccando un qualsiasi programma e inserendo via tastiera alcuni parametri tramite appunto questi due comandi, era possibile modificare il numero delle vite a disposizione, guadagnare invincibilità o armi infinite, superare livelli. Un po' come oggi con *Action Replay* e soci; ma a quel tempo, chi era in grado di disassemblare un gioco, svelarne i misteri e poi comunicarne i segreti, si guadagnava ammirazione e rispetto, come una sorta di sacerdote in grado di penetrare i misteri della nuova religione videoludica...

Il Sega Master System, ovvero un buon motivo per smettere di smanettare alla tastiera. Ottobre dell'86, mi arriva a casa una lettera pubblicitaria della NBC Italia. Uhm, li ho già sentiti, ma dove? Ah sì, sono quelli che si erano messi a importare Intellivision dopo che la Mattel se ne era sbarazzata nell'84. Devono aver avuto il mio indirizzo proprio in quanto acquirente Intellivision, ma è passato un sacco di tempo, ormai. Mi propongono l'acquisto di, guarda guarda, una nuova console da videogiochi. Hmmm, sembra bella. Giapponese. Certo che quelli lì se ne intendono di giochini, guarda ad esempio tutti i giochi da bar che ho amato di più, sono tutti giapponesi. Giochi su cartuccia e su *card*, una specie di carta di credito con un *chip* dentro... Interessante. Ma chissà, ormai le console non le vuole più nessuno da un pezzo... Uh, quanto mi sbagliavo. Ma fu fino al mese di settembre del 1987, a quando cioé la rivista inglese *Computer & Videogames* pubblicò la prima foto di un gioco per il Master System, ***Space Harrier***, che non capii esattamente che non solo le console erano tornate, ma alla grande e stavolta non sarebbero scomparse. *Space Harrier* per Sega era da crollo di mascella inferiore; una consolina a 8-bit appena, una robuccia di cartuccia da inserire, e quella grafica da apparizione epifanica, sintesi vocale, definizione paragonabile a Amiga o ST, e a una frazione del prezzo? E quel non-so-che che nessun computer era mai stato in grado di offrire nelle conversioni di giochi da bar... Il senso di avere a che fare (quasi) con il gioco da bar nella sua interezza, non con una versione taroccata/rimaneggiata/modificata che poi poco aveva a che vedere con l'originale. Ma se fosse stato per il Master System, la rivoluzione delle console, mi dispiace, ma sarebbe ancora là da venire. E' stata invece un'orribile simil-scatola-da-scarpe di color grigio a rivoluzionare il mondo videoludico; un mostriciattolo dal nome di Nintendo Entertainment System (NES), su cui girava un'apparentemente innocuo giochetto noto come ***Super Mario Bros***... Alla prossima puntata, ovvero: come la fenice delle console per videogiochi risorse dalle proprie ceneri. E PRIMA di perire tra le fiamme, per di più. PRIMA del *crash*! Curiosi? Eheheh...

See ya!

(Sopra) Il Sega Master System, linea futuribile/avveniristica, giochi su card oppure su cartucce fino a ben 8 mega... Le console ritornano in modo massiccio!

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

IL MEGLIO PER PLAYSTATION C'E' E... COSTA MENO, DA: ITALSAT

98071 Capo d'Orlando (Messina) Via A. Volta, 25 - INTERNET: WWW.ITALSAT.COM

PREZZI IVA 20% INCLUSA - SPEDIZIONI CON CORRIERE IN 48 ORE - CHIUSO LUNEDI' MATTINA - ORARIO: 09,30/13,00 - 16,30/20,30

CLASSICI IN OFFERTA DA £. 58.000

AIR RACE	£. 88.000
ALL STAR SOCCER	£. 73.000
ACE COMBAT 2	£. 88.000
BLOODY ROAR	£. 88.000
CRASH BANDICOOT 2	£. 88.000
CROC	£. 85.000
DARK LIGHT CONFLICT	£. 72.000
MAXIMUM FORCE	£. 83.000

PLATINUM IN OFFERTA DA £. 39.000

ADIDAS POWER SOCCER	£.
AIR COMBAT	£.
ALIEN TRILOGY	£.
BUST A MOVE 2	£.
CRASH BANDICOOT	£.
DESTRUCTION DERBY 2	£.
DIE HARD TRILOGY	£.
FADE TO BLACK	£.
FIFA '96	£.
INT. TRACK FIELD	£.
LOADED	£.
MICROMACHINE V 3	£. 47.000
MORTAL KOMBAT	£. 47.000
PANDEMONIUM	£. 45.000
PORCHE CHALLANGE	£.
RAY MAN	£.
RIDGE RACER REVOLUTION	£.
ROAD RUSH	£.
TEKKEN 2	£.
WIPEOUT 2097	£.
WIPEOUT	£.

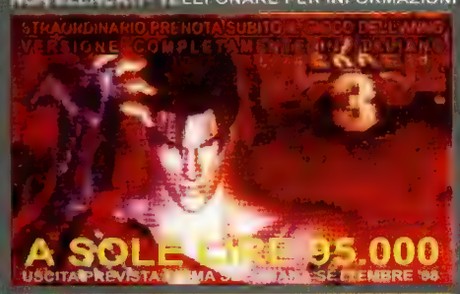
GRANDE BANCA DATI PER TRUCCHI E SOLUZIONI

offertissime del mese!

MEMORY CARD SONY £. 37.900 PAD SONY £. 37.900

MEMORY CARD COMP. £. 25.900 PAD COMP. £. 27.900

ATTENZIONE!! PER TUTTI I TITOLI E ACCESSORI NON ELENCATI - TELEFONARE PER INFORMAZIONI



GROSSA NOVITA'!

COMPRA DIRETTAMENTE DA CASA TUA IL MEGLIO DELL'INFORMATICA AL MIGLIOR PREZZO. COMPONENTISTICA PER P.C.

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA. PER PRENOTARE O ORDINARE, BASTA TELEFONARE O INVIARE PER POSTA O FAX IL COUPON:

☐ PRIVATO ☐ RIVENDITORE

NOME_____ COGNOME_____

AZIENDA_____

TEL._____ FAX_____

E-MAIL:_____

VIA_____ N°____ c.a.p._____

CITTA'_____ PROV._____

UTENTE PRIVATO

sbarrare la casella desiderata:

☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO PLAYSTATION GIOCHI NUOVI, USATI E ACCESSORI.

☐ INVIATEMI GRATIS LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.

☐ INVIATEMI LA SOLUZIONE DEL GIOCO .....

ALLEGO £. 5.000 PER LA RISPOSTA.

RISERVATO AI RIVENDITORI

sbarrare la casella desiderata:

☐ INVIATEMI LISTINO COMPLETO PLAYSTATION

☐ INVIATEMI LISTINO COMPONENTISTICA PER P.C.

☐ DESIDERO MAGGIORI INFORMAZIONI PER SPAZIO WEB SU INTERNET + INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA

ORDINI VIA E-MAIL: italsat@legacy.it

ORDINI FAX 0941 - 913363

ORDINI TELEFONICI ☎ 0941 - 911069

SUPER RIVISTA, S

SUPER ABBONAMENTO!!!

SUPER CONSOLE PLAYSTATION® LA RIVISTA CHE TI AGGIORNA SEMPRE SULLE ULTIME NOVITÀ PER PLAYSTATION®, SU TEST, GIOCHI , NEWS E CURIOSITÀ DA TUTTO IL MONDO. ABBONATI SUBITO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION®, CI SONO VANTAGGI DA SBALLO !!!

SPECIALE SCONTO

del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.

Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Super Console Playstation® usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.

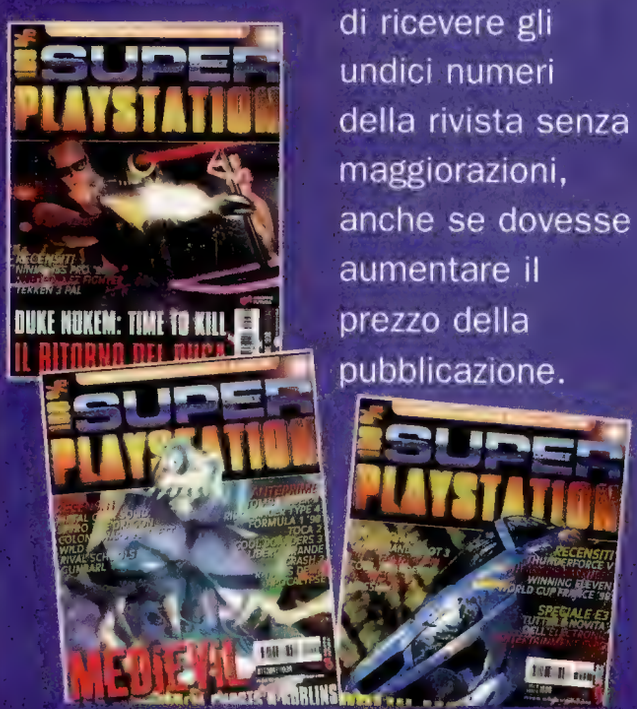
Ogni mese, Super Console Playstation® entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non riceverai uno o più numeri di Super Console Playstation® niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì, e ti verrà rispedito gratuitamente.

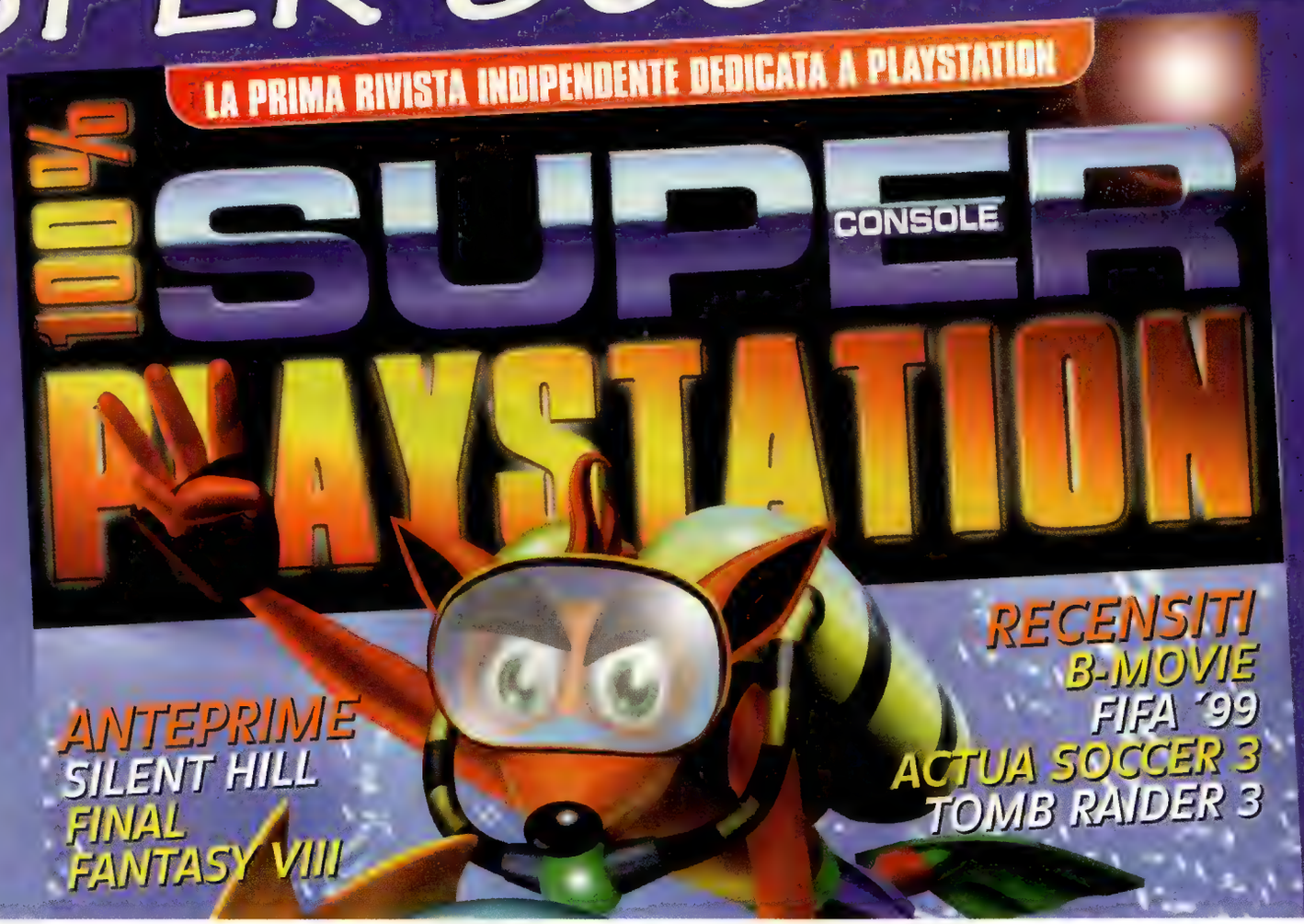
ATTIVAZIONE IMMEDIATA.

Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Super Console Playstation®



Super Console Playstation la "rivista

UPER SCONTO.....



Nome ---------- Cognome ----------
Via e numero ---------- Cap ----------
Città ---------- Prov. ---------- Tel. ----------

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *SUPER CONSOLE PLAYSTATION®* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206 CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A SUPER CONSOLE PLAYSTATION® PER 11 NUMERI
☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO
☐ CON CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì
numero completo di carta di credito_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ data di scadenza _ _ /_ _
nome e cognome del titolare della carta ----------
firma del titolare della carta di credito ----------

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

☐ SI ☐ NO Firma

troppo" giusta per la tua Playstation

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO a 400.000 lire non trattabili Sony PlayStation US + cavo Scart + 3 *joypad* + 1 *memory card* + imballi originali e manuale + una caterva di titoli US, jappo ed europei (***Final Fantasy VII, International Superstarts Soccer, Einhander, Motor Toon Gran Prix 2, Bust a Move 2, Crash Bandicoot 1*** & ***2, Tekken 1*** & ***2, TOCA Touring Car Championship, Raiden Project, Loaded, Burning Road, WipEout 2097/XL, Bubble Bobble, Namco Musem 1,2*** & ***4, Battle Arena Toshinden, Formula 1, Broken Sword, Test Drive 4, Mortal Kombat 3, Total NBA, Doom, NBA Jam TE***) + 25 CD demo giocabili (tra cui ***Tomb Raider 3, Resident Evil 2, Tekken 3, Abe's Exoddus*** e moltissimi altri). Solo zona Milano.
Per informazioni telefonare allo 02/93569670 oppure allo 0347/4880615 e chiedere di **Matt** o **Gian.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL a 40.000 lire l'uno: ***Doom, Final Doom, Fade to Black, Alien Trilogy***. Inoltre vendo ***Die Hard Trilogy*** completo di manuale di istruzioni e garanzia, con pistola, manuale ed imballo originale a lire 100.000 oppure tutto in blocco a lire 220.000. Prezzi trattabili.
Per informazioni telefonare allo 089/383036 dalle 14 alle 17:30 e dopo le 22 e chiedere di **Giacomo.**

VENDO, causa errato acquisto, il gioco ***G-Police***, quasi nuovo, completo di istruzioni, a sole 30.000 lire.
Per informazioni telefonare allo 02/90360176, ore serali, e chiedere di **Roberto.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

VENDO Sony PlayStation universale, 2 *controller*, più alcuni giochi tra cui: ***Metal Gear Solid, Castlevania, Gran Turismo***, più Neo Geo CD con 5 giochi, il tutto a lire 700.000, anche separatamente.
Per informazioni telefonare allo 0121/916599, ore pasti, e chiedere di **Livio.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: ***Judge Dredd*** (compatibile con pistola Namco *G-Con 45*) lire 50.000, ***Soul Blade*** lire 30.000, ***Tomb Raider 2*** lire 50.000, ~~***ISS Pro*** lire 30.000~~, ***Oddworld*** lire 50.000, ***WipEout 2097*** lire 30.000, ***G-Police*** lire 50.000, ***Time Crisis*** lire 50.000 (più *G-Con 45* lire 75.000), ***Ace Combat 2*** lire 50.000, ***Formula 1 '97*** lire 50.000. Vendo inoltre *joypad* standard a lire 20.000 e *joypad* analogico non vibrante a lire 30.000.
Per informazioni telefonare allo 0321/861925 dopo le 18.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: ***Cool Boarders, Tekken 2, Destruction Derby 2, Street Fighter Alpha 1*** e ***2, The King of Fighters '95, Ridge Racer Revolution, Final Doom, X2, Soulblade, MicroMachines V3, V-Rally, Rage Racer*** a 40.000 lire cadauno o tutto in blocco a 440.000 lire.Vendo inoltre volante *Mad Catz* mai usato a lire 90.000.
Per informazioni telefonare allo 031/606497 e chiedere di **Ivan.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi PAL: ***Tomb Raider*** (lire 30.000), ***Tomb Raider 2*** (lire 45.000), ***Soviet Strike*** (lire 15.000), ***Oddworld Abe's Oddysee*** (lire 50.000).
Per informazioni telefonare allo 02/90720738 dopo le ore 18 e chiedere di **Aldo.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Dead or Alive*** (lire 60.000), ***Cardinal Syn*** (lire 40.000), ***SpiceWorld*** (lire 30.000), ***Cool Boarders 2*** (lire 50.000), ***Kula Word*** (lire 60.000), ***Point Blank*** (lire 50.000), 2 *joypad* analogici (lire 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0734/901309 e chiedere di **Roberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider 2, Croc, Overboard, Formula 1 '97*** a 60.000 lire cadauno o scambio con ***Resident Evil 2*** o ***Final Fantasy VII***.
Per informazioni telefonare allo 050/24639 e chiedere di **Paolo.**

VENDO per Sony PlayStation PAL i seguenti giochi: ***Broken Sword*** (lire 40.000), ***Broken Sword 2*** (lire 60.000), ***NBA Live '97*** (lire 50.000), ***Excalibur 2555*** (lire 55.000), ***Croc*** (lire 60.000), ***Striker '96*** (lire 30.000), ***Resident Evil*** (lire 55.000), ***Descent*** (lire 50.000), ***FIFA '98*** (lire 70.000), ***Gran Turismo*** (lire 80.000) o tutto a lire 400.000.
Per informazioni telefonare allo 099/5623034 dalle 18 alle 20 e chiedere di **Davide.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: ***Gex 3D*** (lire 60.000), ***G-Police*** (lire 50.000), ***Forsaken*** (lire 50.000), ***Crash Bandicoot 2*** (lire 50.000). Tutto originale ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di **Luca.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: ***Resident Evil*** (lire 40.000), ***Ridge Racer*** (lire 25.000), ***MDK*** (lire 35.000), ***Fluid***, come nuovo (lire 45.000), ***WipEout 2097*** (lire 40.000). Vendo anche in blocco a lire 160.000.
Per informazioni telefonare allo 0362/620696, ore cena, e chiedere di **Daniele.**

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL (due titoli in cambio di un gioco recente): ***Tekken 3, Resident Evil 2, Actua Soccer 2, Formula 1 '97, Nuclear Strike, Street Fighters 3D*** e ***Dragon Ball***. Compro anche blocchi di *memory card* contenenti personaggi segreti di ***Resident Evil 2***. Solo residenti Grosseto, Siena e Firenze.
Per informazioni telefonare allo 0564/990666 dopo le 18.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: ***Destruction Derby 2*** (PAL, lire 25.000), ***ISS Pro*** (PAL, lire 25.000), ***V-Rally*** (PAL, lire 40.000), ***Tomb Raider 2*** (PAL, lire 40.000), ***Pandemonium!*** (PAL, lire 25.000), ***Soul Blade*** (USA, lire 35.000), ***The Granstream Saga*** (USA, lire 65.000), ***SaGa Frontier*** (USA, lire 60.000), ***Azure Dreams*** (USA, lire 65.000).
Tutti in ottime condizioni, spese postali non incluse.
Per informazioni telefonare allo 06/4391659, ore pasti , e chiedere di **Roberta.**

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: ***NHL '97*** (lire 40.000), ***SoulBlade*** (lire 40.000), ***FIFA '98*** (lire 40.000), ***Formula 1 '97*** (lire 50.000), ***TOCA*** (lire 40.000). Vendo inoltre *joypad* semi-nuovo causa doppione. Annuncio valido per la provincia di Varese e limitrofe, effettuo spedizioni anche in tutta Italia ma solo con rimborso spese.
Per informazioni telefonare allo 0331/669756 dalle 19 alle 21 e chiedere di **Giuseppe.**

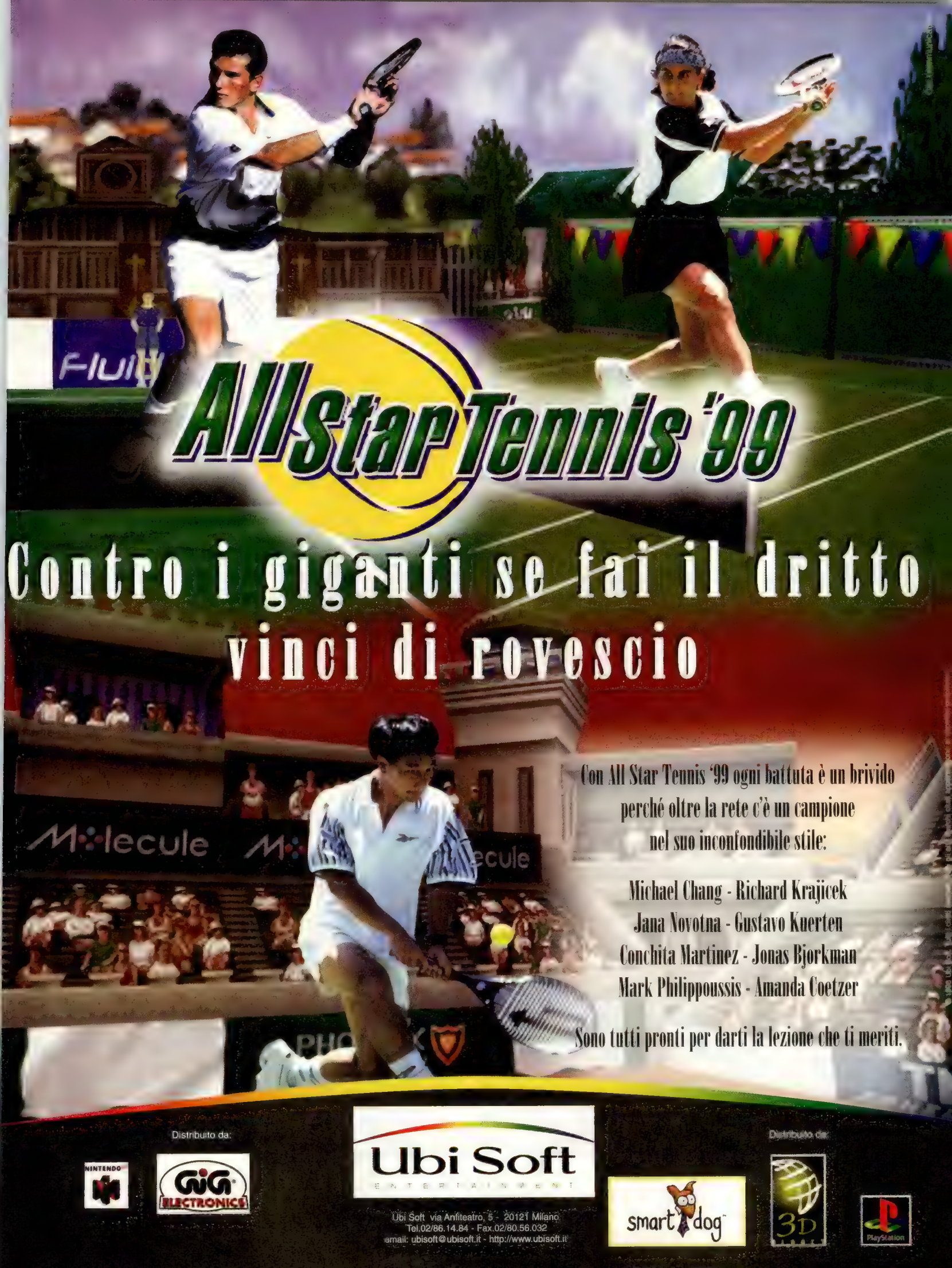
VENDO in blocco a lire 700.000 più spese postali: PlayStation universale, *memory card* 12 blocchi, *memory card* 120 blocchi, 2 *joypad*, *Dual Shok* analogico, prolunga cavo, ***Jeremy '98, NFL '99, Formula 1, GranTurismo, Kick Off World, World Cup '98, FIFA '98, NBA Fast Break*** (USA), ***NBA Live '97, NBA Live '98, Adidas Power Soccer, Player Manager***. Regalo 20 CD demo.
Per informazioni telefonare allo 0372/436115, ore pasti, e chiedere di **Luca.**

VENDO ***Metal Gear Solid*** (compreso di demo di ***Suikoden 2***) in perfette condizioni, confezione ed istruzioni originali a lire 90.000.
Per informazioni telefonare allo 02/97292077 ore pasti e chiedere di **Alessandro.**

VENDO le versioni PAL di ***FIFA '98*** (lire 40.000) e di ***Tomb Raider 2*** (lire 50.000) in ottime condizioni o scambio con ***Einhander*** (USA), ***Castlevania***, ***Colin Mc Rae Rally*** (PAL) o con altri titoli.
Per informazioni telefonare allo 02/96381849, il pomeriggio o la sera, e chiedere di **Stefano.**

CERCO ragazze/i con materiale su ***Resident Evil*** per aprire in breve tempo un *Resident Evil Fans Club*.
Per informazioni telefonare allo 0187/966178 e chiedere di **Alberto.**

CERCO per Sony PlayStation in versione PAL ***Street Fighter The Movie*** e ***Metal Slug***.
Per informazioni telefonare allo 0444/913418.


All Star Tennis '99
Contro i giganti se fai il dritto vinci di rovescio
Con All Star Tennis '99 ogni battuta è un brivido perché oltre la rete c'è un campione nel suo inconfondibile stile:
Michael Chang - Richard Krajicek
Jana Novotna - Gustavo Kuerten
Conchita Martinez - Jonas Bjorkman
Mark Philippoussis - Amanda Coetzer
Sono tutti pronti per darti la lezione che ti meriti.
Distribuito da:
GIG ELECTRONICS
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it
smart dog
Distribuito da:
3D
PlayStation

Guida a Tekken 3
2° Parte

Avete aspettato mesi, vi siete divorati un intero set di unghie, ma finalmente l'attesa è giunta al termine! Solo per voi, e per i vostri pad, ecco la parte finale della Guida al più bel picchia duro mai creato! La storia è stata scritta, ora tocca a voi diventarne gli eroi...

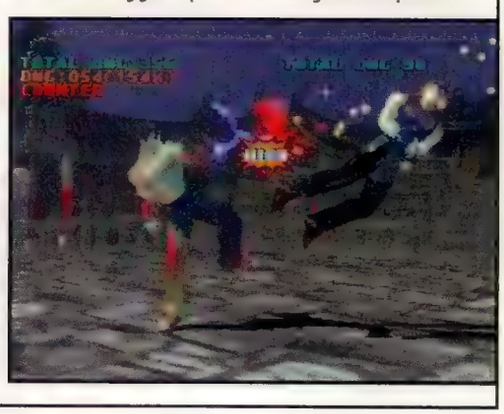
LE MOSSE

Questi sono i simboli che troverete sparsi nelle prossime pagine. Tutte le mosse si intendono con il vostro uomo alla destra e usando la configurazione standard del pad. Se cambiate i pulsanti o avete altre strane manie sono solo fatti vostri...

□ – Pugno Sinistro
△ – Pugno Destro
⊗ – Calcio Sinistro
○ – Calcio Destro
SS – Movimento Laterale.
WS – Eseguite la mossa una volta rialzati dopo essere stati accovacciati.

THE FINAL COUNTER

I colpi portati da posizioni difensive (ovvero le *Counter)* costituiscono una buona fetta delle mosse di ***Tekken 3*** – infatti se riuscirete a piazzarne uno potrete avvantaggiarvi in maniera notevole sul vostro avversario. Fondamentalmente esistono due differenti tipi di *Counter*: *Counter* minori (che si ottengono colpendo l'avversario quando sta assumendo una posizione di difesa e che causano il 25% di danno in più) e le *Counter* Maggiori (che si ottengono colpendo l'avversario quando questo vi sta per sferrare un attacco, causandogli il 50% di danno in più del normale). Entrambe spediscono l'avversario a gambe all'aria dandovi così l'opportunità di infierire con una prolungata serie di mazzate.



BEGINNER

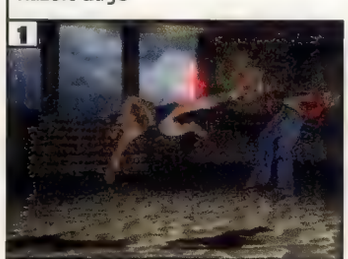
JULIA CHANG

La ragazzina americana tutto pepe è tornata e questa volta veste i panni di Julia, figlia adottiva di Michelle Chang. Con più mosse, velocità e forza d'urto di sua madre, questa balda pulzella si rivela la lottatrice ideale per gli amanti dei combattimenti "in volo". Oltre a ciò Julia vanta anche una discreta selezione di mosse, alcune delle quali possono essere ripetute più e più volte senza correre il rischio di essere bloccati da un pugno o da un cacio avversario. Utilizzatela solo se avete già preso la mano con personaggi rapidi, quindi iniziate a balzellare senza ritegno sulla testa dei vostri malcapitati rivali.

MOSSE BASE

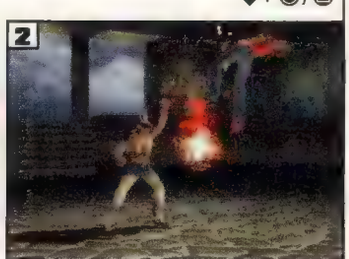
Bow and Arrow Kick (foto 1)	□ + ○, ⊗
Ultimate Cannon	△ + ⊗, □
High Rise Punch (foto 2)	← + △, □
G-clef Cannon	□, □, □
Razors Luge	↓ + ○, □

1



LA COMBINAZIONE DI CALCI ALTO/BASSO È L'IDEALE PER CONFONDERE L'AVVERSARIO.

2



SE IL PRIMO COLPO VA A SEGNO, È ASSICURATO CHE IL SECONDO PAPAGNO STENDERÀ IL VOSTRO AVVERSARIO AL TAPPETO.

ESIDATA S.R.L.

CORSI DI ANIMAZIONE 3D

EFFETTI SPECIALI 3D CINEMATOGRAFICI

EFFETTI SPECIALI 3D TELEVISIVI

CREAZIONE DI VIDEO GAMES

DESIGN

CARTOON COMPUTERIZZATO E CLASSICO

FUMETTO COMPUTERIZZATO E CLASSICO

MONTAGGIO VIDEO

PER ISCRIZIONI E INFORMAZIONI TELEFONARE AL N. 02 26.82.97.25
OPPURE INVIARE VIA FAX LA SCHEDA COMPILATA AL N. 02-26.82.97.28

NOME..... ANNI.....

COGNOME..... TEL. .....

ESIDATA S.R.L. VIA A. COSTA, 2 20131 MILANO - TEL 02-26.82.97.25/27
ESIDATA@ESIDATA.IT

POWER MOVES

Heavy Uppercut	➡ + ■ + ●
Palm Explosion	➡ + ■, ▲
Lightning Bolt (foto)	⬇, ⬅ + ■, ▲

La Lighting Bolt è più potente della Palm Explosion: peccato che sia anche molto più complessa da eseguire...

KILLER COMBO

6-Hit Razor Edge Combo

Slash Uppercut: ●, ●, ■

Jab Sinistro: ■

Razor Edge: ⬇ + ●, ■

5-Hit Thunder Combo

Flah Upper:	➡ + ■
Jab Destro:	▲
Party Crasher:	➡, ➡ + ■
Elbow SkyScraper:	➡, ➡ + ■, ●

7-Hit Magical Combo

Slash Uppercut:	●, ●, ■
Jab Sinistro:	■
Party Crasher:	➡, ➡ + ■
Elbow SkyScraper:	➡, ➡ + ■, ●

HEIHACHI MISHIMA

Considerato come uno dei promotori di tutto il casino registrato in *Tekken*, il buon Heihachi è uno di quei personaggi sempre sulla cresta dell'onda, anche se per poter essere apprezzato a dovere necessità di mani molto esperte. Caratterizzato da mosse prese a prestito da Paul Phoenix e Jin (il suo nonnino), Heihachi si segnala come un avversario particolarmente coriaceo grazie soprattutto ad un'impressionante serie di calci e pestoni portati all'altezza del petto. Evitate stupide battute sulla sua capigliatura e concentratevi in modo da tenerlo sempre a distanza, altrimenti correrete il rischio di finire con i denti incassati nel pavimento!

MOSSE BASE

Hell Axle (foto 1)	⬅ + ✕, ●
Spinning Demon	➡, ⬇, ⬅ + ●, ●, ●
Demon Upper	Alla fine dello Spinnng Demon premete ▲
Dragon Upper	Alla fine dello Spinning Demon premete ■
Tsunami	Alla fine dello Spinning Demon premete ●
Get a Stomping (foto 2)	⬇ + ●

Simile all'Hunting Hawk, anche se non così potente.

Com'è bello passeggiar su Mary...

POWER MOVES

Lighting Hammer	⬇ + ■ + ●
Heavy Power Punch	⬇, ⬅, ➡ + ▲
Demon Massacre (foto 1 e 2)	➡ + ■, ⬅ + ▲, ■

Una Combo di pugni...

...che si conclude con un terrificante uppercut.

KILLER COMBO

5-Hit Fist of Fury Combo

Twin Pistons: ⬅ + ■, ▲

Demon Slayer: ■, ▲, ▲

4-Hit Steel Fist Combo

Demon Uppercut:	➡, ➡ + ▲
Left/Right Combo:	■, ▲
Calcio Destro:	●

5-Hit Punishment Combo

Demon Uppercut:	➡, ➡ + ▲
Jab Sinistro:	■
Demon Slayer:	■, ▲, ▲

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Rival Schools	L.	119.000
Metal Gear Solid	L.	119.000
Cool Boarders 3	L.	119.000
Xenogears	L.	119.000
Toca 2	L.	99.000
Crash Bandicot 3	L.	99.000
Formula 1 '98	L.	99.000
Colony Wars Vendetta	L.	99.000
Oddworld's 2	L.	99.000
Spyro the Dragon	L.	99.000
Azure Dreams	L.	99.000
Batman & Robin	L.	99.000
Earthworm jim 3D	L.	99.000
Iss Pro '98	L.	99.000
Wild 9	L.	99.000
Unholy War	L.	99.000
Scars	L.	99.000
Ninja	L.	99.000
Dukenuke Time to Kill	L.	99.000
Medievil	L.	99.000
Sensible Soccer 2000	L.	99.000
Tomb Rider 3	L.	99.000
Tekken 3 (EUR)	L.	99.000
Colin Mcrae Rally	L.	99.000
Resident Evil II	L.	99.000
Cardynal Sym	L.	99.000
Gran Turismo	L.	85.000
Motorhead	L.	85.000
Bomba '98	L.	85.000
Fifa World Cup '98	L.	85.000
Deathtrap Dungeon	L.	85.000
V-Ball	L.	79.000
Actua Soccer 2	L.	79.000
Nuclear Strike	L.	79.000
Rascal	L.	79.000
Diablo	L.	79.000
Snow Break	L.	79.000
Bushido Blade	L.	79.000
NBA Shootout 98	L.	79.000
Forsaken	L.	79.000

OFFERTISSIME

Grantour Racing '98	L.	50.000
Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Red Asphalt	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Power Boat	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Wipeout 64	L. 159.000
WCW Revenge	L. 149.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
NBA Courtside	L. 109.000
Bombermarm Heroes	L. 109.000
Olympic Hokey 98	L. 109.000
1080 Snowboardin	L. 109.000
Nagana Winter Olympic	L. 79.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 79.000
Snobo Kids	L. 79.000
Chamaleon Twist	L. 79.000
Yoshi's Story	L. 79.000
Dual Heroes	L. 79.000
Wild Choppers	L. 79.000
NBA in Zone '98	L. 79.000
V - Rally	TELEFONARE
Zelda	TELEFONARE
Turok 2	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Mace the Dark Age	L.	59.000
Goemon	L.	59.000
Clay Fighter	L.	59.000
Bomberman 64	L.	59.000
Blast Dozer	L.	59.000
Doreamon	L.	59.000
Hexen	L.	59.000
Trouble Maker	L.	59.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter + RAML.		169.000
Marvel VS Street Fighter	L.	139.000
King of Fighter Best Collection	L.	169.000
Guardian Force	L.	129.000
Panzer Dragon RPG	L.	129.000
Battle Gare GGA	L.	129.000
Capcom generation 3	L.	129.000
Shining Forece III EP. III	L.	129.000
Dracula X	L.	129.000
Burning Ranger	L.	129.000
Winther Heat	L.	89.000
Dodon Pachi	L.	89.000
Bomberman Fight	L.	89.000
Sonic R	L.	89.000
Dungeons & Dragon		TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L.	50.000
Toki...	L.	50.000
Dai Suku	L.	50.000
Strong Style	L.	50.000
Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Metal Gear Solid Limited	L.	229.000
Capcom Generation 3	L.	149.000
Final Fantasy 8	L.	149.000
Ridge Racer Type 4	L.	149.000
Street Fighter Zero 3	L.	149.000
Airguites	L.	149.000
Tales of Fantasia	L.	149.000
Libero Grande	L.	149.000
R - Type	L.	149.000
Dark Stalker 3	L.	149.000
Smash Court Tennis 2	L.	149.000
TTB Dirt Cross	L.	139.000
Striker 1945 II	L.	139.000
Kamen Raider	L.	139.000
Captain Commando	L.	139.000
Gran Turismo	L.	139.000
Rally de Africa	L.	139.000
Destrega	L.	139.000
Over Bloop 2	L.	139.000
Puzzle Bobble 4	L.	129.000
Gun Ballet 2	L.	129.000
Siluette Mirage	L.	129.000
Dark Messiah	L.	129.000
Double Cast	L.	129.000
Crisis City	L.	129.000
Tunder Force V	L.	129.000
Soul Divide	L.	129.000
Enigma	L.	129.000
Tekken 3	L.	129.000
Xenogears	L.	129.000
Bokandesuyo	L.	109.000
Bomberman World	L.	109.000
The Granstream Saga	L.	109.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	109.000
Sokaigi	L.	109.000

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L.	50.000
Ray Tracer	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

VASTO ASSORTIMENTO VIDEO CD

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L.	130.000
Visual Memory Dream Cast	L.	109.000
Pad Dual Shock PSX	L.	59.000
Grip Controller PSX	L.	45.000
Joy Pad N 64	L.	49.000
Memory Pak N 64	L.	29.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Nuovo Adattore N64	L.	69.000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap + USA	L. 349.000
Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Neo-Geo Pocket	L. 195.000
Dreamcast	TELEFONARE
Game Boy a Colori	TELEFONARE

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)

ORARIO
mattina
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30

CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

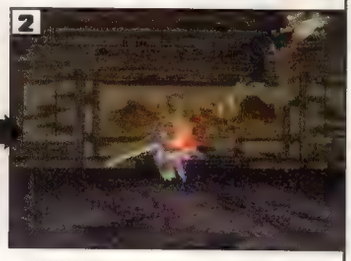
GON

Per essere un personaggio segreto ci duole constatare come il caro e simpatico Gon sia un *fighter* tutt'altro che irresistibile. Le sue mosse sono infatti difficilmente realizzabili e quelle poche veramente efficaci possono essere bloccate con relativa facilità. *No good*. L'unico punto a favore del piccole rettile è il fatto di essere completamente immune alle proiezioni dei suoi avversari. Se proprio ne avete voglia potrete passare qualche partita a giocare con la sua coda o a divertirvi ad incendiare qualche avversario, ma questo non farà sicuramente di voi dei giocatori migliori.

MOSSE BASE

Rumor Bigfist	↑ o ↓ + ■
Rolling Sky Head-Butt (foto 1 e 2)	→, → + ■ + ▲, ■ + ▲
Cycle	→ + ▲ + ✕
Helicopter Tailspin (foto 3)	↓ + ✕ + ●
Rollback Boo Kick	↓, ↘ + ✕ + ●

COLPITE L'AVVERSARIO PER SEI VOLTE...



...QUINDI INSEGNATE AL GARZONCELLO A VOLARE...

... E TERMINATE IL TUTTO PLANANDO SULLA FACCIA DEL MALCAPITATO.

POWER MOVES

Fire	■ + ▲
Dino Fart (foto 1)	← + ●
Super Somerasault Head-Butt (foto 2)	▲ + ●

AGGIRATE L'AVVERSARIO E GIÙ SENZA PIETÀ!

LA MOSSA DEFINITIVA: PECCATO CI VOGLIANO ANNI PER CARICARLA!

KILLER COMBO

3-Hit Helicopter Crash Combo
Leaping Hop Kick: ← + ●
Helicopter Talispin: ← + ✕ + ●

2-Hit Big Chin Combo

DEMON GONFIST: ↑ + ●

DEMON GONFIST: ↑ + ●

2-Hit Kangaroo Combo

ROLLBACK ROO KICK: ↓, ↘ + ✕ + ●

TAIL SMASH: ← + ●

INTERMEDIATE

BRYAN FURY

Bryan è il lottatore ideale per tutti quei giocatori che amano umiliare ed irridere l'avversario. Le sue mosse infatti non sono particolarmente potenti, tuttavia un giocatore esperto riuscirà quasi sempre a trovare il modo per penetrare nelle difese nemiche. Oltre a ciò, alcuni dei suoi colpi, come il Mach Braker o il Meteor Smash risultano particolarmente spassose senza contare la quantità di danni che riescono ad infliggere.

MOSSE BASE

Vulcan Cannon	↑ + ■, ■, ■, ■, ▲
Spinning	→ + ■ + ▲
Flying Knee Kick (foto 1)	←, ← + ●
Fisherman's Sean	WS, ▲, ← + ▲
Mach Breaker (foto 2)	→, → + ▲

UN ATTACCO A LUNGO RAGGIO CAPACE DI UN CERTO IMPATTO.

SCARICA DI PUGNI MODELLO ROCKY...

gli specialisti

MET

namco gun
59.000

joypad upxus
10.000

dual shock
50.000

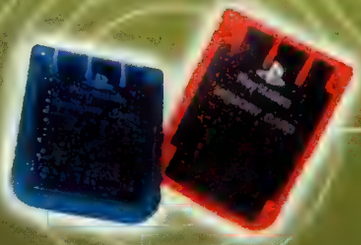
joypad sony
20.000

salviamo il vostro portafoglio!

action replay
59.000

memory card
upxus
19.000

panther gun
59.000



memory card
sony
29.000

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

POWER MOVES

Smash	⬅ + ■ + ●
Headhunter	SS, ■
Lair's Dance (foto 1 e 2)	■, ●, ▲, ■, ▲

Combo di calci e pugni.

Utilizzatela per stordire l'avversario.

KILLER COMBO

5-Hit Orbital Smasher Combo

Orbital Heel Kick: ⬅ + ●

Rush Punches: ■, ▲, ■

Right Jab: ▲ *– provatela nel Millenium Dome*

4-Hit Sharpened Teeth Combo

Rising Uppercut: WS, ■

Wolf Bite: ⬅ + ▲, ■, ●

5-Hit Slam Combo

Fisherman's Slam: WS, ▲, ⬅ + ▲

Running Blind: ■, ●, ✕, ✕

GUN JACK

Il robottone dal grande cuore è tornato... No, non stiamo parlando di Metal Mickey, grazie al cielo, ma di Gun Jack che si ripresenta a noi con un nuovo e scintillante set di mosse. Ok, ok, è dannatamente lento e si tratta anche di un bersaglio piuttosto semplice da inquadrare, ma non preoccupatevi! Le sue mosse sono così potenti (soprattutto i pugni) da poter mettere ko l'avversario con un paio di scariche. Fate solo in modo di chiudere il nemico alle corde ed il gioco sarà fatto!

MOSSE BASE

Mega Punch	⬅, ⬆, ⬇, ⬆ + ▲
Debugger	⬅, ⬆, ⬇, ⬆ + ■
Cross Cut Saw (foto 1)	➡, ➡ + ■ + ▲, ■ + ▲
Double Hammer	■ + ▲, ■ + ▲
Sumo Stomp (foto 2)	⬇ + ●

Se anche il colpo in alto dovesse essere bloccato potrete sempre ripiegare pestando più in basso.

Utilizzate questa mossa su un avversario a terra.

POWER MOVES

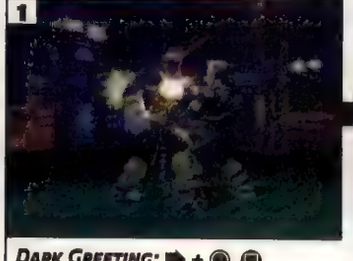
Dark Greeting	➡ + ●, ■
Wind-Up Punch (foto 1)	⬆, ⬆, ➡, ⬆, ⬇, ⬆, ⬅, ⬇ (x5), ■
Double Axe (foto 2)	⬇ + ■ + ▲

Se riuscite a centrare il bersaglio avrete la vittoria in mano.

Un super pugno a mani unite: ficus!

KILLER COMBO

2-Hit Trucker Combo



Dark Greeting: ➡ + ●, ■

Debugget: ⬅, ⬆, ⬇, ⬆ + ■

4-Hit Maple Snaup Combo

Double Axe:	⬇ + ■ + ▲
Right / Left Combo:	▲, ■
Pancake Press:	⬅ + ✕ + ●

4-Hit Clamp Combo

Killing Uppercut:	WS, ■
Double Right Jab:	▲, ▲
High Cross Cut Saw:	➡, ➡ + ■ + ▲

VIRTUDO

DREAM CAST

PSX

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

NEO GEO POCKET

PERSONAL COMPUTER

PRENOTA I TITOLI PIU' IMPORTANTI
DI DICEMBRE PER LA TUA CONSOLE!!

GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI
D'IMPORTAZIONE

Ottime permute per il tuo USATO!!

Acquista i giochi "WANTED" che ti permetteranno di
partecipare al concorso indetto dalla SONY
...buona fortuna.....

Linea educativa DEAGOSTINI

VIRTUDO Via FIAMMA n 6 CAP20129 Milano TEL 02/717274

Tutti i marchi sopra riportati appartengono ai loro legittimi proprietari

ANNA WILLIAMS

Ancora una volta la sorella di Nina è tornata per gettare un po' di scompiglio nella famiglia Williams. Sfortunatamente, a differenza della versione *arcade*, la pulzella presenta un numero di mosse più ridotto il che non viene bilanciato da una maggiore velocità o potenza dei colpi. Se non fosse per il finale direi che non vale quasi la pena perderci de tempo: fate voi.

MOSSE BASE

Bitch Claps ← + ■, ■, ■
Cat's Claw (foto 1 e 2) ← + ●, ●
Shettu Hip ↑ o ↖ + ●
Rising Palm (foto 3) ↓, ↘, → + ▲
Windmill (foto 4) SS, ■ + ▲

Posizione "su zampetta singola": pronti a colpire!

Prendi questo maledetta! Così impari a fregarmi i costumi in saldo!

Dal basso verso l'alto e l'avversario vola al tappeto.

Una vera e propria cascata di pugni: peccato che contro certi avversari siano poco più che delle carezze!

POWER MOVES

Bloody Scissor ↓ + ■ + ▲
Red Some →, → + ■ + ▲
Groin Thrust (foto) ↓, → + ■

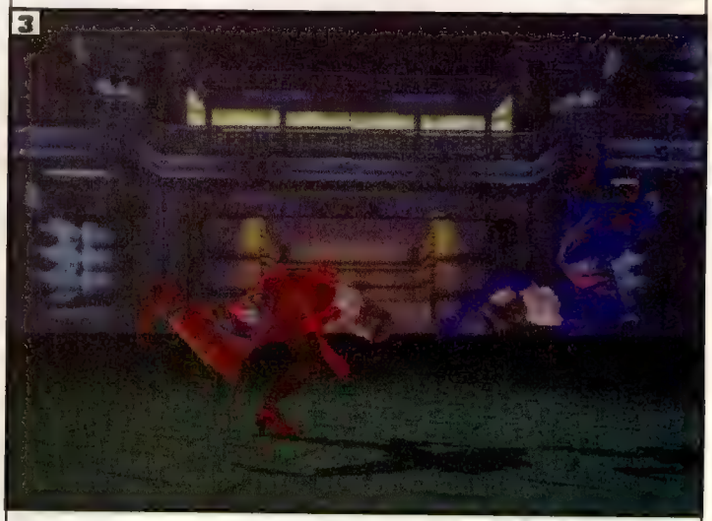
Urgh, mi vien male solo a pensarci!

KILLER COMBO

3-Hit Over The Top Combo

Chin Bash: ↓, ↘, → + ■ + ▲

Standing Reverse Arm Lock: ■, ✕, ▲, ■



Reverse Double Arm Lock Toss: ▲, ✕, ■ + ▲, ✕ + ●, ■ + ▲

3-Hit Crucifixion Combo
Chin Bash: ↓, ↘, → + ■ + ▲
Side Arm Bar: ■ + ✕, ●, ■ + ▲
Inverted Crucifix: ●, ✕, ●, ✕ + ●, ■ + ▲

4-Hit Esses Girl Combo
Stiletto Flip: ← + ●
Left/Right Combo: ■, ▲
Stiletto Flip: ← + ●

EXPERT

MOKUJIN

Sì, ci avete proprio azzeccato... Si tratta di un tronco d'uomo! Onestamente non sappiamo il perché ci sia, e non ce ne frega neanche saperlo. Tutto quello che ci interessa è che si tratta del personaggio definitivo. Perché? Semplice, perché ha tutte le mosse di tutti i lottatori del gioco anche se non contemporaneamente. Ad ogni round il ragazzo si trasformerà in un *fighter* differente consentendovi di variare la strategia di lotta ad ogni incontro. Ovviamente, se non siete capaci di padroneggiare a dovere i vari personaggi, vi capiterà di prendere delle cantonate micidiali ma non disperate: con un po' di allenamento riuscirete a superare anche questo piccolo (!) scoglio.

FACCIA DI LEGNO

Avanti, cresci!

Vi siete messi contro il tronco sbagliato, ragazzi...

PSYGNOSIS
PlayStation
Ferrari
REGOLA 85a
'Tutti i piloti partecipanti al campionato verranno pesati con indosso il completo equipaggiamento da gara.'
Regolamento sportivo FIA.
Regolamento Formula Uno '98. UFFICIALE.
FORMULA 1 98

KUMA/PANDA

Kuma e Panda sono due personaggi dalle caratteristiche assai simili, l'unica differenza che intercorre tra questi due *fighter* sta nei loro costumi (premete ■/▲ per Kuma e ✕/● per Panda). Per quel che ci riguarda le nostre preferenze vanno a Panda, ma solo per una questione meramente coreografica. Detto ciò entrambi questi simpatici lottatori, nonostante la loro mole imponente, risultano piuttosto scarsi. Non presentano infatti mosse particolarmente efficaci ed hanno al loro attivo solo un paio di *combo* veramente interessanti.

MOSSE BASE

The Double Claw (foto 1)	→, → + ■ + ▲
The Grizzly Claw	←, ↗, ↓, ↖ + ▲
Double Hammer (foto 2)	■ + ▲, ■ + ▲
Uppercut	→, → + ▲
You're Welcome (foto 3)	■ + ✕ + ●

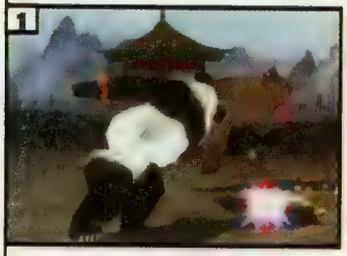
Una bella presa a zampe unite.

Identico al Megaton di Jack anche se non così potente!

Saltellare, saltellare...

POWER MOVES

Salmon Hunter (foto 1)	←, → + ▲ + ✕
Deadly Claw	← + ■ + ▲
Fatal Wind (foto 2)	←, ← + ▲ + ✕ + ●



Lunga pausa, quindi una poderosa zampata sul cranio avversario.

Un bel peto di primo livello!

KILLER COMBO

2-Hit V- Ball Combo

Demon Uppercut →, → + ▲

Grizzly Claw ←, ↗, ↓, ↖ + ▲

2-Hit Cross Combo

Deadly Claw	← + ■ + ▲
Double Hammer	■ + ▲, ■ + ▲

4-Hit Killer Claw Combo

Right Uppercut	WS, ▲
Double Right Jab	→, → + ■ + ▲

OGRE/TRUE OGRE

Anche se sono i boss di fine gioco sia Ogre che True Ogre non si segnalano come dei lottatori particolarmente potenti. La loro mole li rende infatti particolarmente lenti e colpirli non è certo un problema. E prima che diciate qualsiasi cosa vi ricordiamo che beccare qualcuno per cinque volte di fila con il Blazing Inferno non è una combo. Ogre e True Ogre sono due lottatori da prendere in considerazione solo dopo che vi sarete stufati degli altri personaggi. Noi, di solito, ci divertiamo ad affrontarli con Mokunji e questo dovrebbe farvi capire già molte cose...

MOSSE BASE

Hunting Hawk	↖ + ✕, ●, ✕
Demented Snake	↓ + ✕, ✕, ✕
Infinity Kicks (foto 1 e 2)	WS, ✕, ✕, ↓ + ✕, ✕, ↑ + ✕, ✕, ✕ (ripetere ✕)
Tooth Fairy Spin	→ + ✕, ▲
Tail Spinner (foto 3)	↓ + ✕ + ●/↖ + ✕ + ●/✕ + ● (solo True Ogre)

Continuate a premere ✕ per una prolungata serie di calci...

...massacrando l'avversario nonché il vostro pollice.

Una mossa veramente cattiva con la quale spezzare le zampette al nemico.

actua SOCCER 3

Un eccezzionale realismo 3D.

actua SPORTS

www.gremlin.co.uk

"LA" SIMULAZIONE CALCISTICA CON UN TESTIMONIAL D'ECCEZIONE.

"ACTUA SOCCER 3" in Italia porta la firma di George Weah e ricrea l'atmosfera e le emozioni delle partite di calcio giocate in stadi di fama mondiale.
Il gioco é una perfetta combinazione fra simulazione e realismo, grazie alle visuali, agli effetti sonori, ai commenti e al migliorato sistema di controllo sulle azioni.

- Tutte le squadre del campionato italiano di serie A e B.
- Possibilità di creare team scegliendo fra 10.000 giocatori.
- Commenti "in diretta" di Daniele Massaro.
- Nuovo sistema di allenamento per far pratica sui movimenti e sulle scelte tattiche.
- Fino a 8 giocatori in rete o via modem.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

POWER MOVES

Dracon Power Punch (foto 1) →, →+□+✕
Killer Blow (foto 2) ←+△+✕
Blazing Inferno (foto 3) □+△/↓+□+△ (solo True Ogre)

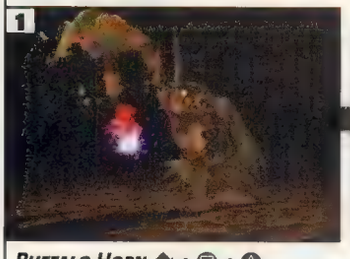
Un colpo che pone fine all'incontro.

Pugno in corsa... Alquanto semplice da evitare.

Oggi lo chef consiglia la grigliata mista...

KILLER COMBO

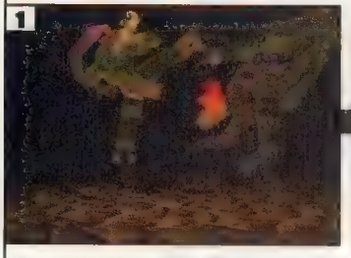
5-Hit Ranch Style Special Combo (solo True Ogre)



Buffalo Horn ←+□+△ *Demon Slayer* □, △, △

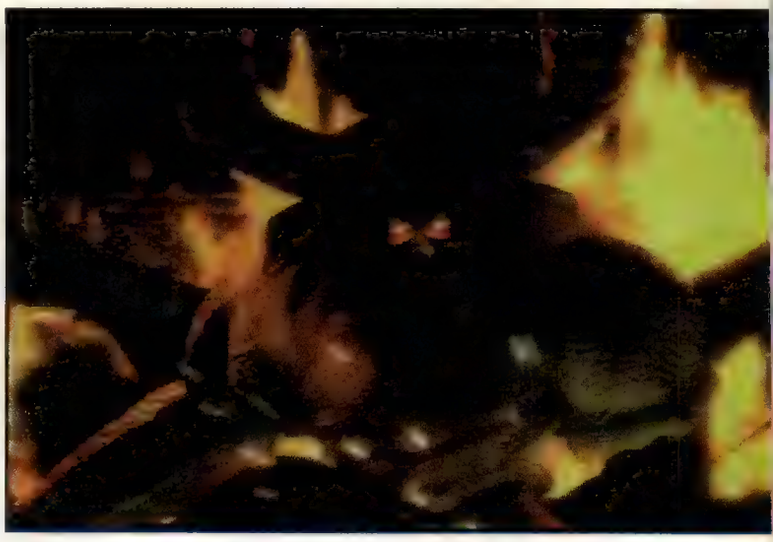
Medium Power Punch →, →+□+△

2-Hit Lowdown Combo



Right Hop Kick ↓+○ *Medium Power Punch* →, →+□+△

4-Hit Killer Combo
Crouching Jab ↓, ←+△ Demented Snake ↓+✕, ✕, ✕



DR. BOSCONOVITCH

Ecco a voi l'ultimo personaggio segreto presente nel gioco. A questo punto sarebbe logico aspettarsi che, vista la sua timidezza, il buon Dr. sia, almeno, il miglior fighter fra tutti. Gusto? Sbagliato! Combattere con Bosconovitch è infatti un po' come prendere l'Iran e pretendere di vincere la coppa del mondo di calcio. Certo, il Dottore vanta una serie di mosse piuttosto semplici ma nessuna particolarmente efficace o distruttiva. Se riuscirete a completare il gioco anche con lui beh... Allora sarete diventati dei veri campioni di *Tekken*! Che figo, vero?

MOSSE BASE

Doctor's cure →
Doctor Bounce (foto 1) ↑
Twin Pistons (foto 2) ←+□, △
Panic Smoka (foto 3) →, → (pausa) ✕
Jam Coner →, →+□, ○, ✕, ✕, ✕, △, □

Rimbalzo e colpo.

Come la mossa di Jin.

Volare... nel blu dipinto di blu...

MAXIM SCOPRE ANNA

Maxim ti aspetta, con il calendario di Anna Falchi: raffinata e provocante come nessuno l'aveva mai fotografata, come nessuno l'aveva mai vista.

In edicola a sole lire 9.900

SPONSORED BY
Philishave Cool Skin

POWER MOVES

Old Reactor ← + ■ + △
Super Doctor ← + ✕ + ●, ↑
Super Panic Chain (foto) ✕ + ●, ← + ■, ✕, ✕, ✕, ✕, →, + ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕

KILLER COMBO

1-Hit Gymnast Combo

Bad Stomach ■ + ●

Irish Whip ■ + △

Cartwheel ■ + △
Elbow Drop △, △, ■ + △
Taunting Doctor ✕ + ●

2-Hit English Pride Combo

Bad Stomach ■ + ●

Irish Whip ■ + △

Elbow Drop △, △, ■ + △
Kingstep ■ + ●
Running Bulldog △, ■, ✕, ●

2-Hit Rising Sun Combo

Bad Stomach ■ + ●

Irish Whip ■ + △

Elbow Drop △, △, ■ + △
Flying Cross Chop ✕ + ●

USA LA FORZA!

● Se volete avere la possibilità di vestire panni del Dottor B. dovrete prima cimentarvi più e più volte con il *Tekken Force Mode*. La cosa può non risultare particolarmente piacevole vista la notevole dose di mazzate che riceverete. Per questo motivo abbiamo deciso di fornirvi una rapide serie di consigli dei quali ci sarete molto grati...

Questa sezione scorre via abbastanza liscia.

Ma non abbassate la guardia...

...perché subito verrete letteralmente circondati da nugoli di avversari.

● I personaggi migliori per terminare con successo anche questa impresa sono Paul, Law, Jin o Gon. Questo perché tutti questi lottatori sono dotati di poche *Power Moves* che possono però essere ripetute più e più volte. Se siete particolarmente abili dovreste addirittura riuscire a completare l'intero gioco usando anche una sola mossa (provate a prendere Paul e premete ✕ per eseguire uno Spinning Kick con il quale atterrare tutti i nemici).

● Un avvertimento: usate i polli con oculatezza. Ne troverete infatti molti di meno nei livelli avanzati così potreste avere qualche difficoltà a recuperare le energie proprio quando ne avete più bisogno. Cercate di ingurgitarli subito dopo che siete stati attaccati da un nemico e non prima perché altrimenti correrete il rischio di perdere tutta l'energia che avete appena recuperato.

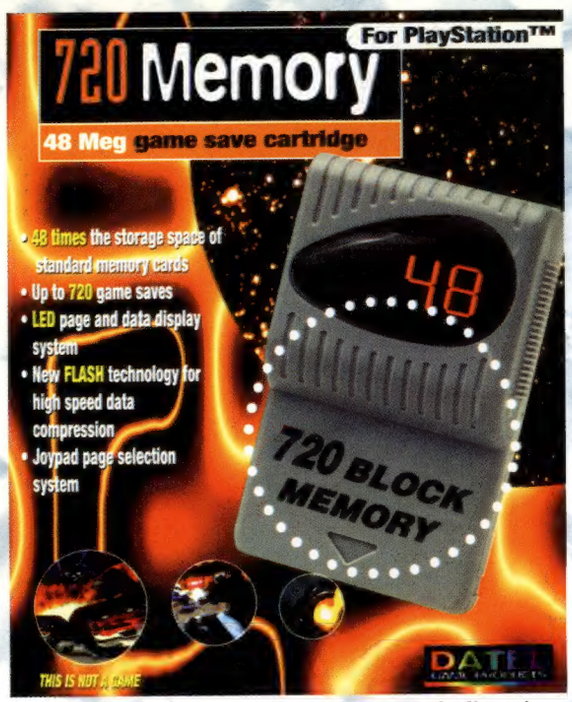
Area 1 – BackStreets
Un sacco di Crow ma nulla di impossibile.

Area 2 – BadLands
Altri Crow accompagnati però da qualche Eagle.

Area 3 – Darkness
Crow e Falcon che saltano fuori dal nulla..

Area 4 – Misima Fortress
Gli Owl hanno bisogno di due colpi per essere eliminati e posso diventare molto pericolosi se riescono ad accerchiarvi.

Area 5 – UnderGround
Date a Bosconovitck un po' della sua stessa medicina!



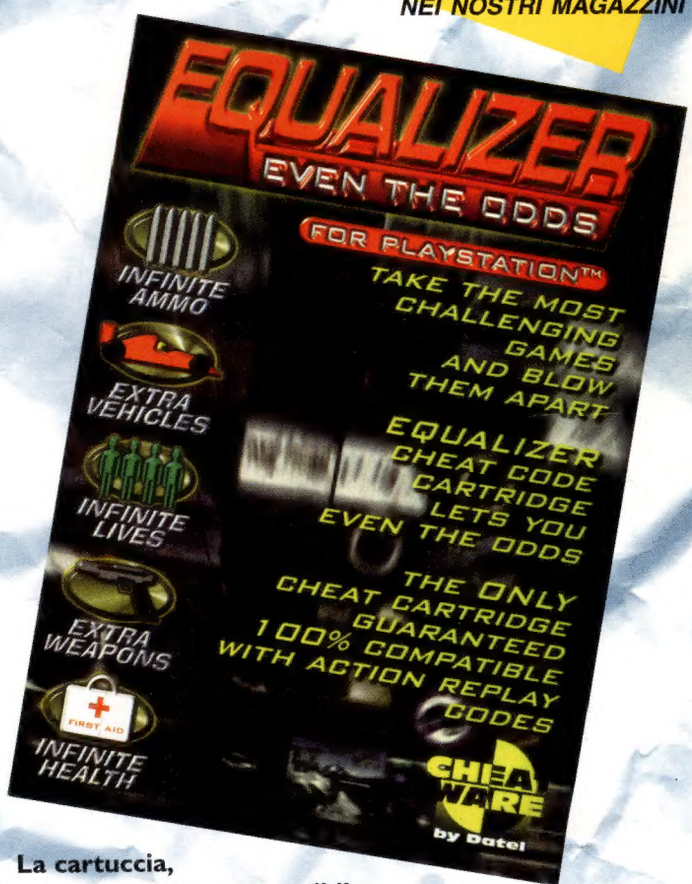
Una completa gamma di memory card, di ottima qualità, per archiviare innumerevoli situazioni di gioco:
8 Meg 120 blocchi 24 Meg 360 blocchi
48 Meg 720 blocchi

VISA ITALIA

w.w.w.visaitalia.com

SERVIZIO CASH & CARRY
NEI NOSTRI MAGAZZINI

Non un'action replay, ma l'Action Replay!
Collaudata, garantita, con un sito Internet in continua evoluzione per i nuovi codici ed ulteriori gabole.



La cartuccia, completamente compatibile con l'Action Replay che consente infinite vite, armi, veicoli aggiuntivi ecc...

DISTRIBUTORI DEI MARCHI

PlayStation · NINTENDO64 · SEGA SATURN · Dreamcast

SOLO PER RIVENDITORI

VISA ITALIA S.R.L.

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA

DATEL GAME PRODUCTS

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461
a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

gli specialisti

ogni 2 pezzi software acquistati, gratis 1 memory sony

novità in offerta

ogni 3 pezzi software acquistati, gratis 1 memory sony + 1 joypad sony

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY